

MASTER ▲ MEGA DRIVE ▲ GAME GEAR ▲ CDs ▲ ARCADES

# SUPERGAME

## JURASSIC PARK

Os dinos de Spielberg

estão muito mais ferozes

**CD ESPECIAL**

**SONIC: OUTRO ARRASO!**

**SILPHEED: JOGO DO ANO?**

**JUNGLE STRIKE**

16 Mega e 9 fases  
de combates na selva

**GOLDEN AXE 3**

A saga continua

**VIRTUA RACING**

As primeiras fotos da  
versão para Mega

**SLAP SHOT**

Hóquei para Master!



Nº25 - AGOSTO 1993

CR\$200.000,00



9 770104 203003

# SUPER VIAGEM DISNEY EPCOT

## SUPER GAMES

**GRÁTIS** 11 DIAS NA FLÓRIDA COM STELLA BARROS

PATROCÍNIO:

**STELLA BARROS**

APOIO: **NEO  
GEO**

**TEC TOY**

Shopping Center  
**IGUATEMI**



ATENÇÃO MOCADA! A PARTIR DE AGORA VOCÊS ESTARÃO PARTICIPANDO DA SENSACIONAL PROMOÇÃO SUPER VIAGEM/SUPER GAMES. É SUPER FÁCIL: PREENCHA O CUPOM E PASSE NUMA DAS LOJAS E DEPOSITE NA URNA. NO DIA 12 DE OUTUBRO, SERÁ REALIZADO NO SHOPPING CENTER IGUATEMI, EM SÃO PAULO, O SORTEIO DO VENCEDOR.

SE NA SUA CIDADE AINDA NÃO TEM UMA LOJA SUPER GAMES, ENVIE O CUPOM PELO CORREIO ATÉ O DIA 30 DE SETEMBRO PARA A RUA SENADOR PÁDUA SALES, 94 - CEP 01233-030 - SP.

O REGULAMENTO GERAL DA CAMPANHA ESTÁ REGISTRADO NO 2º CARTÓRIO DE TÍTULOS E DOCUMENTOS SÃO PAULO - SP, À DISPOSIÇÃO DOS INTERESSADOS. COMO REGRA GERAL, A CAMPANHA LIMITA-SE A PARTICIPANTES COM IDADE A PARTIR DE 10 ANOS COMPLETOS.

A OBTENÇÃO DO PRÊMIO ESTÁ CONSIGNADA A LIBERAÇÃO DO VISTO CONSULAR E AS DATAS DISPONÍVEIS PARA O PROGRAMA FLÓRIDA EXPRESS PELA STELLA BARROS TURISMO.

SE VOCÊ QUISER INFORMAÇÕES SOBRE VIAGENS INCRÍVEIS, LIGUE PARA STELLA BARROS TURISMO TEL.: (011) 851-0500.

### SUPER VIAGEM/SUPER GAMES

☐ SIM. EU QUERO VIAJAR DE GRÇA PARA A FLÓRIDA. QUAL A LOJA DE GAMES No. 1 DOS FERAS? \_\_\_\_\_

NOME \_\_\_\_\_

ENDEREÇO \_\_\_\_\_

CIDADE \_\_\_\_\_ ESTADO \_\_\_\_\_ CEP \_\_\_\_\_

TEL. \_\_\_\_\_ DATA NASC. \_\_\_\_\_

QUAL O SEU VIDEO-GAME? \_\_\_\_\_

SUPER GAMES - R. SENADOR PÁDUA SALES, 94 - CEP 01233-030 - SÃO PAULO - SP.

### RELAÇÃO DE LOJAS

SÃO PAULO - SP (000-011)  
IGUATEMI - Tel.: 816-6998  
GRANJA JULIETA - Tel.: 548-4902  
N. CANTAREIRA - Tel.: 203-1597  
HIGIENÓPOLIS - Tel.: 258-0977  
PARQUE DA MOOCA - Tel.: 215-3198

MACEIÓ-AL Tel.: (082) 291-9133  
BELÉM-PA Tel.: (091) 223-5701

PETROLINA-PE - Tel.: (081) 992-1125  
BRASÍLIA SUL 1-OF - Tel.: (061) 242-0177  
BRASÍLIA NORTE 1-OF - Tel.: (061) 347-8281  
BRASÍLIA SUL 2 - OF - Tel.: (061) 242-8512  
BRASÍLIA NORTE 2 - OF Tel.: (061) 274-8547  
CAMPINAS-SP - Tel.: (0192) 85504  
FLORIANÓPOLIS-SC - Tel.: (0482) 22-1347  
SANTA MARIA - RS - Tel.: (055) 222-7279  
POÇOS DE CALOAS - MG - Tel.: (035) 721-9894

INFORMAÇÕES / FRANCHISING: Tel.: (011) 824-9588 FAX 66-4777



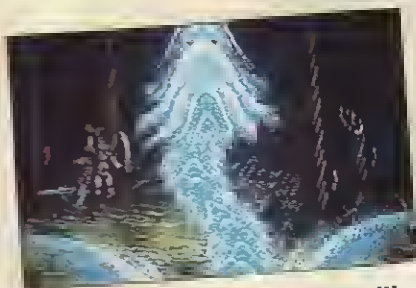
# Neste Nº



**6** **JUNGLE STRIKE**  
Mapas e dicas  
inacreditáveis da  
continuação de Desert Strike.  
Ninguém precisa ficar perdido  
na selva!



**20** **SILPHEED E SONIC CD**  
Fatas exclusivas dos  
dois CDs mais  
esperadas do ano. Confira.



**34** **GOLDEN AXE III**  
Da começa ao fim,  
todas as dicas e  
manhas deste grande  
lançamento.

## Carta do chefe

### Animal é a Supergame! O resto é bichinho.

**L**eitar: pasme com esta edição, que está maravilhosa, e prepare-se para o natício do século. Eu, a Grande Chefe, estou engendrando mais uma reavaliação no ramo editorial mundial. Enchi a mala de dólares, parti para as "States" e banqueei as direitas de publicar a revista Gamepra no Brasil. E assim está consolidada a união das duas melhores revistas de games do universo! Sabe o que isso significa? Que você vai ficar por dentro das últimas novidades com antecedência e exclusividade. Quer mais? Então lá vai uma bamba: já encamendei à minha

equipe uma outra revista. É isso mesma! A partir da próxima número você compra a SG e ganha mais uma revista grátis, na faixa. Bate a plebe (as redatores) inteira para trabalhar em busca de matérias de altíssima tecnologia em games: máquinas mortíferas como 3DO (um CD player com a dobra da capacidade da Sega CD), realidade virtual, jags para computadores e muito mais. A partir da próxima mês você tem um grande compromisso com o futuro. Boa viagem!

**O CHEFE**



## SUMÁRIO

Cartas	4
Saiu nos States	6
Saiu no Japão	17
CDs	20
Rola lá Fora	26
Saiu no Brasil	28
A Próxima Onda	30
Supertáticas	31
Mega Especial	34
Arcade	38
Master Especial	40
Clube do Chefe	42

Até que o Roko  
desenha direitinho...





## Leitores de SG querem musa de concorrente e estão ficando cada vez mais espertos

### PÔ, CHEFE

Parabéns pelo SG, que é a melhor revista da Terra. Mas por que você vem falando tanto da Gamepower, será que você acha melhor que o SG? Cadê sua foto com a redação? E o cortaz de Pit Fighter? Por que não há locador associado ao Clube do Chefe em Sertãozinho? Um abraço ao Chefe e aos redatores, às redatoras, um beijão. Ah, responda tudo, heim?

Raphael Negri Milian  
Sertãozinho - SP

**RdC:** Obrigada, eu também acho-a melhar e melhar que ela não existe. Fala da Gamepower, às vezes, por influência da Marjorie. Sabe cama é que é, ela fica na minha arelha falando, falando, eu acaba entrando na dela. A revista é bem baa mesma, a sistema deles é que é duvidosa. Mas quem entende de Nintendo são eles, mais ninguém. Estau num patamar acima da redação, não pademas fatagrar juntas, você há de entender. Pit Fighter tá um pouca velhinha, vou pensar. Pra associar lacadaras você precisa escrever uma carta com as dadas certinhas (name, endereça, telefane da estabelecimento) e mandar pra cá. Nós procuramas par eles, OK?



### DEGRAU INATINGÍVEL

Chefe. As inovações e as novas ilustrações de capa realmente chocaram e deixaram a SG num degrau inatingível para as outras revistas. Querio que, em vez de ficar colocando esse tol de Baby Betinho na revista, trouxesse a gloriosa musa Marjorie Bros, pra ficar de vez na SG. Também estou sentindo falta dos lendários pôsters do SG. Faça um bem caprichado com

todos os personagens de *Street Fighter II*.  
Hasta la vista, El Chefón!

Célio Flores Siqueiro Junior  
Vila Velha - ES

**RdC:** Vau responder porque você é simpática e sabe reconhecer a que é bam. Baby calabara canasca país é autaridade única em *Street Fighter*, au seja, não há outra cama ele. Não adianta procurar. A glariasa musa vai muita bem, abrigada. Sã não vem pra cá país eu não conseguiria me cancentrar direita e manter a cambada na linha (dura). Será passível que vocês sã pensem em *Street Fighter*? O piar é que eu também! Hasta, caraçân.

### BRONCA

Estou escrevendo para dizer que estou chateado com o Chefe. Já escrevi quatro vezes e nenhum das cortas foi respondido. Pelo amor da Sega, publiquem minha carto. *Supergame* é a melhor revista do Universo e com o grande carrasco no poder dando duro na redação, a SG não pode falhar. E a minha carteirinho? Estou até pensando ultimamente em desistir de escrever e desistir desta maravilha que é a SG e portir pros porcarios... De que jeito é que eu poderia descolar um Mega sem levar muito preju?

Borloro L. Romo  
São Paulo - SP

**RdC:** Não fique chateada, Barlara (casa não seja este a seu name, desculpe-nas mas sua letra é parada dura, ninguém conseguiu decifrar direita). Não tame nenhuma medida extrema, não nos abandane. Nós não damas canta de responder todas as cartas. Não é par issa que um rapaz inteligente cama vacê parece ser vai se deixar perder par parcarias, não é verdade mesma? Mandei verificar pessoalmente a remessa da sua carteirinha. São milhares também e às vezes demara. O melhar jeito de descolar um Mega é batalhar um usada em bam estada, fazer uns ralas, essas caisas.

### GRANDE BURRO

E oi, galero do SG, tudo no esquema? Tem um corinha que eu conheço, eu quase o moto, ele fico falando que o SG é um lixo, que o sistema Sega é uma droga. Diz que revista boa é aquela, que sistema bom é aquele (Nintendo) e que videogame bom é (Nes). Eu falo pr'ele largar mão de ser burro, comprar um Mega, que vai soir Street pra Mega, e pra começar a comprar a SG. Antes que eu me esqueço, que tal um pôster de *Land of Illusion*.

Horácio J. M. Ribeiro  
Suzono - SP



**RdC:** Um parente meu, que influenciou minhas idéias imperiais, costumava dizer que quem é burra pede a Deus que a leve e aa Diaba que a carregue. Mas há casas que têm salvação. Tente emprestar uma *Supergame* para a quadrúpede e veja se ele consegue, depois de ler, se equilibrar samente nas membras inferiores. Não é a casa de acabar cam a sistema cancarrente, que têm seus méritos. Mas não ver a superioridade de SG é demais. Quanta à sua sugestão sabre a pãster, vou analisar. Abraçã!

**REVISTA  
SUPERGAME**

**Caixa Postal 9442  
São Paulo, SP  
CEP 01050-970**



# **GALPÃO LIBERA O JOGO POR MAIS 5 MESES (INCLUSIVE PARA O RIO DE JANEIRO).**

A promoção "Tec Toy de Graça para os Fregueses do Galpão" fez tanto sucesso que nós resolvemos dar uma esticadinha pra comemorar: até 31/12 você compra Tec Toy no Galpão pelo melhor preço e continua recebendo cupons para trocar por mais cartuchos, joysticks e até Mega Drive. Vai ser sucesso do Oiapoque ao Chuí. E do Leme ao Pontal.

FOX

**SÓ PARA  
LOCADORAS**

**VENHA CONHECER OS PC GAMES DA TEC TOY**

DISTRIBUIDOR OFICIAL

**TEC TOY**



**GALPÃO  
DOS ELETRÔNICOS**



**ONOE O PISO É DE CIMENTO PARA AGUENTAR O TOMBO DOS PREÇOS.**  
BARRA FUNDA: Av. Norma Pieruccini Gianotti, 327 - Travessa da Av. Rudge, 550

**TEL.: (011) 826-0022 - FAX: (011) 826-1590**

**REPRESENTANTES OFICIAIS:** Campinas (SP) - Amepege - Tel.: (0192) 32-6501 - (0192) 33-6488 • Brasília (DF) - C.V.A. c/Valquer  
Tel.: (061) 351-0292 - Fax: (061) 351-8382 • Porto Alegre (RS) - Claudio - Tel.: (051) 249-8184 • Rio de Janeiro (RJ) - A.M. Vídeo c/ Arthur  
Tel/Fax (021) 590-7043 • Recife (PE) - Lumarbes c/ Marta - Tel.: (081) 432-2507 • Fortaleza (CE) - Fort Filmes c/Elves  
Tel/Fax (085) 244-3612 • Natal (RN) - Cristiane Grandi - Tel.: (084) 211-3765 - Fax: (084) 221-1466

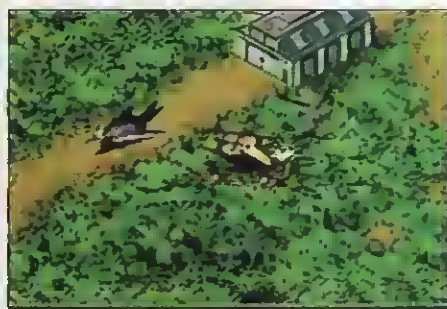
**SAIU NOS  
STATES**

**Madman, o filho, se  
uniu a colombianos.  
O deserto foi só o  
começo...**

**O**jaga é o sequência de **Desert Strike**. A Electronic Arts retorna da Galfa com seu novo 16 Mego monstro. Desta vez a ação não se restringe ao deserto, mas espalha-se por diversas áreas geográficas, todos inóspitos: as montanhas geladas das Alpes, desertos por todo o mundo, selvas cheias de névoas e até o Capitólio. Você não voará apenas em helicóptero, mas também num coque-de-combate, dirigir um hovercraft ou pilotar uma motocicleta. Esses armamentos devem ser utilizados numa certa ordem para que você complete determinadas fases e vá adquirindo mais habilidade até conseguir o destreza necessário e vencer. Os fãs de **Desert Strike** devem ficar de areia em pé, o novo missão promete desafios incríveis. Preparem-se para combates furiosos. Madman está morto, mas seu herdeiro legado sobrevive. Seu filho, que assume o mesmo nome danoso do pai, está de volta com uma implacável sede de vingança. Prepare-se!

**UN  
N  
G  
F  
H**

**Strike**



*Aqui você fica imune aos ataques inimigos,  
o que ocorre depois de destruir o submarino*



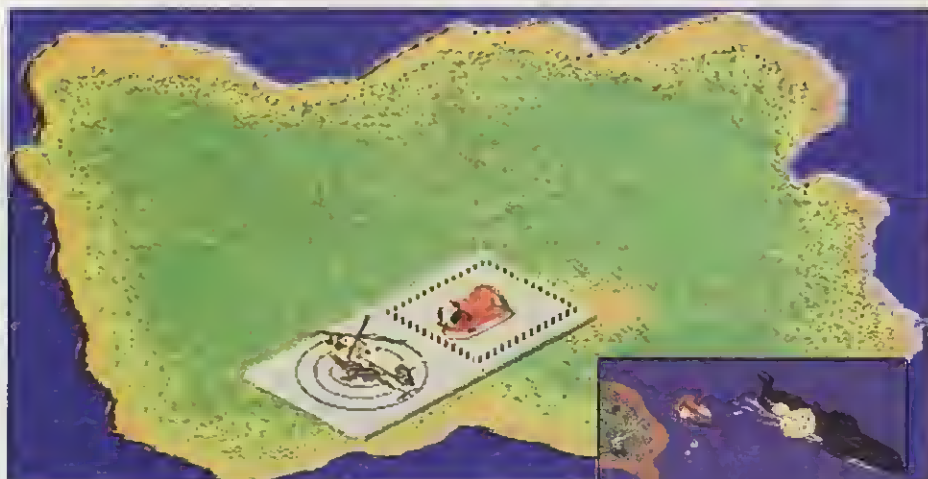
*Escolte o  
presidente*



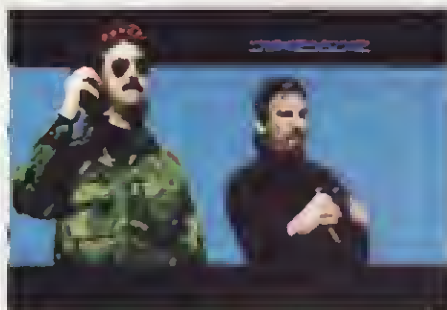




Vista parcial da 1ª fase: Washington D.C.



Nesse ponto deixe o helicóptero e use o hovercraft para eliminar o submarino. Isso é só o começo...



Não se assuste com a cara feia dos bandidos. Eles são familiares. Madman herdou o nome do pai e se juntou a lorças colombianas. Possuidores de um verdadeiro arsenal de armas nucleares eles ameaçam a paz mundial



Para acabar com o plano dessa quadrilha super-armada, somente a equipe Jungle Strike está suficientemente treinada. Seu helicóptero possui metralhadoras, e dois tipos de mísseis: hellfires e hydras. Assuma o comando e dê duro nos pilantras!



No total, 9 passwords



Defenda a capital



Na campanha 4, use os mísseis "hellfire" como sinalizadores



**SAIU NOS  
STATES**

# JUNGLE STRIKE

## NOVE MISSÕES PARA TESTAR SUA PERÍCIA

Não pense que vai encontrar molezo nesse cort. Cada uma das missões traz tal quantidade de desafios que, ao completar uma delas, parece que você detanhou um jogo inteiro. Além disso, há várias limitações, como a munição. Por isso, não desperdice tiros. Procure também fazer um percurso objetivo. Os navas veículos são o grande diferencial dessa continuação. A ação se tornou mais variada com a hawcroft (fases no ógno), o motaciclota (para andar na deserto), e o poderoso Stealth Fighter, além do já conhecido helicóptero. O controle de seus veículos, manejáveis em 360°, torna a jogabilidade o ponto forte desse cart. Além disso, apoiada em efeitos gráficos, ganhou-se muita em estratégia. Diversão garantida para todos aqueles que têm alguma vocação para Rambo.



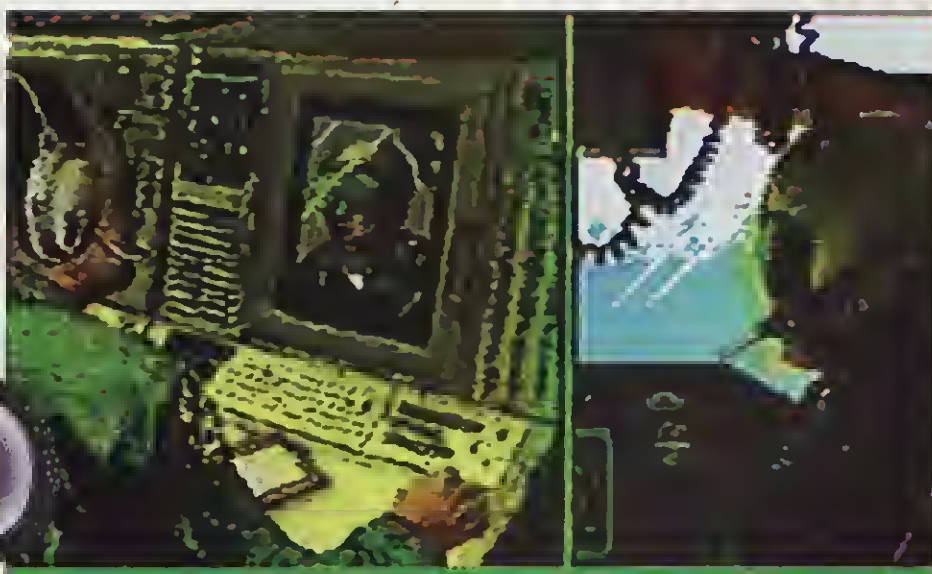
*Uma pequena mostra da infinidade de telas de apresentação que surgem ao longo do jogo. Repare na tremenda semelhança com o visual de telejornais tipo CNN*



*O invisível Stealth Fighter, disponível após a missão 7, erra as plantações de drogas*



*Para completar o desafio, terá que enfrentar missões em vários tipos de terreno*



*Em nenhum momento do jogo você se sentirá sozinho. Enquanto você manda baia nos inimigos, pode contactar sua base para conseguir informações, reparar os danos de seu equipamento, reabastecer o combustível e repor suas armas*





## PASSWORDS

RLPJBRXTPJK  
9VMDBRV7G FB  
W5GKXV7LGFR

Use esses códigos  
para conhecer  
algumas missões

## CONHEÇA OS ITENS

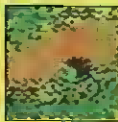
### COMBUSTIVEL

Completa  
seu tanque



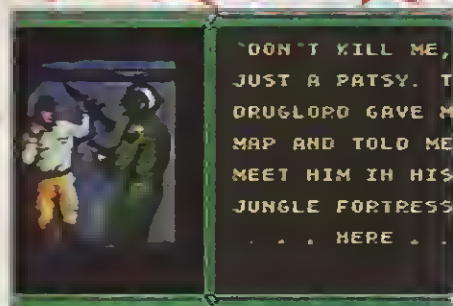
### MUNIÇÃO

Repõe em parte  
seu armamento



### ESCUDO

Fartifica suas  
defesas



Procure informantes



## ESCOLHA UM CO-PILOTO COM SANGUE FRIO



### MIKE SIERRA "MR. 3-D"

Navata, cheia de farça de  
vantade e gana, pode  
comprometer pela inexperiência.



### SCOTT ANTONIO "EGO"

Respeitada pela  
pontaria, não teme a  
morte e aceita qualquer porada



### GRANT FOSTER "FACE MAN"

Opera a metralhadara  
com frieza. Toda missão  
é um jogo para ele.



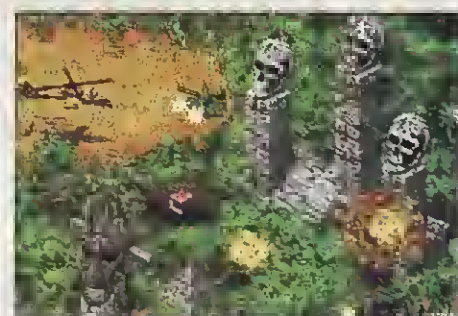
### J. W. FENNEL "WILD BILL"

O terror das praias. Por  
saber as regras é  
capaz de quebrá-las



### ROSALIND D "ANNIHILATOR"

Ca-pilato esforçada, cam  
quem todas podem  
cantar. Mas peca na pontaria.



A força dos 16 Mega pode ser sentida pela  
alta qualidade dos gráficos

## MEGA DRIVE ELECTRONIC ARTS

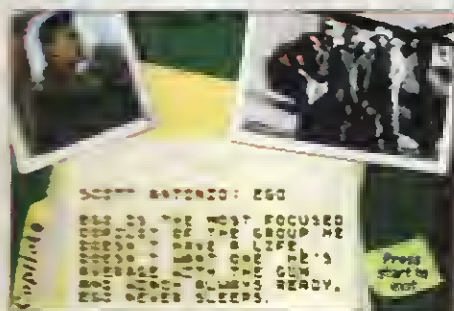
### AÇÃO

1 JOGADOR

16 MEGA

G S D

9 8 10



Cada co-piloto tem características próprias,  
com pontos fortes e fracos



# SAIU NOS STATES

**Esse jogo não é droga! Pratique!**

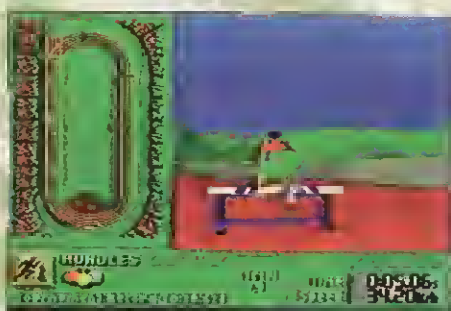
**P**intou jogo novo de esportes olímpicos. As modalidades são 8: arco e flecha, ciclismo, hipismo, solto em altura, coique, solto com voo e lançamento de dardo. Atletas foram filmados para o criação do cortuço. Animação soberbo para um simulador de esportes.



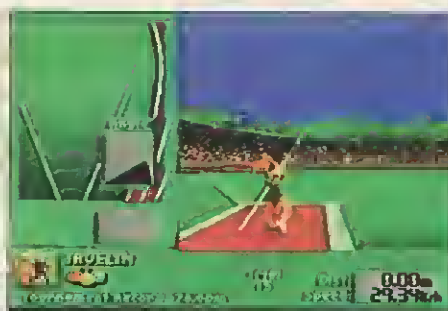
**Ciclismo:** para pedalar, dê uma pancadinha rápida aos botões A ou B



**Hipismo:** acelerar o galope apertando o controle para cima



**Salto com barreiras:** para correr, pressione repetidamente os botões A ou B



**Lançamento de dardo:** para aproximação rápida, pressione rápido os botões A ou B



**Caiaque:** para remar rápido, aperte para cima. Para ir devagar, aperte para baixo



**Salto em altura:** inicia a corrida apertando rápido os botões A ou B.



**Arco e flecha:** usa o botão B para apertar a corda do arco. Lança a flecha com A ou B



**Solto com vara:** aproxime-se dando um tapinha nos botões A ou B

**MEGA DRIVE  
ACCOLADE  
ESPORTE  
1 JOGADOR  
8 MEGA**

G	S	D
8	8	7

# SUMMER CHALLENGE





# START

# PLAY



Publi Co



# GAME OVER

Tomar um copo de Ovomaltine é tão chocante como detonar uma partida de videogame. A única diferença é que com Ovomaltine, você vai arrepiar sempre.



**Ovomaltine** WANDER  
**É P O W E R !**

**SAIU NOS  
STATES**

**O filme os trouxe  
à vida. O jogo é  
um convite para se  
juntar a eles**

**Q**uem poderia imaginar que triceratops, brantassauras, tiranossauros rex ou velociraptares se tornariam estrelas do cinema? Com certeza, pouquíssima gente. Mas, desde que esses animais se tornaram primeiro personagens de um livro, depois de um filme de Spielberg, viraram mania mundial. A Sega, é clara, não podia ficar de fora dessa história e botou a moçada para trabalhar na criação de dois jogos - um para CD e outro para o Mega (usando um cartucho de 16 Mega de memória. Isso começou ainda durante a própria filmagem, a partir do roteiro e dos desenhos usadas pela equipe de Spielberg. Os escolhidos para a tarefa foram



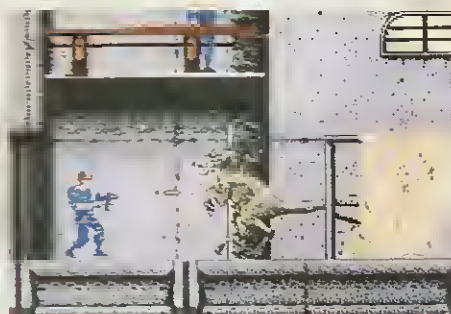
*Os fósseis permitem saber sobre a vida de animais extintos. Seu astuto serviu para conhecer mais os dinos - e confirma que seu cérebro parecia uma uva passa*

os integrantes da Bluesky Software, que passaram mais de um ano desenvolvendo o jogo, com o cuidado de fazer pesquisas com paleontólogos, visitar zoológicos e trocar experiências com a pessoal que produziu o próprio filme. O problema foi dar animação a animais jamais vistas pelo homem.

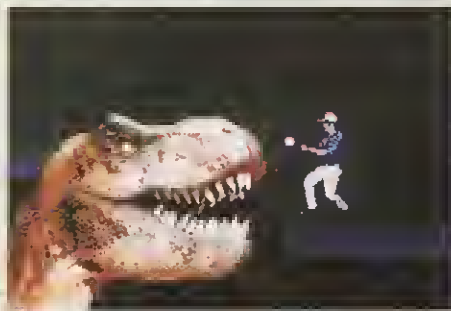
## UMA FASCINANTE VOLTA AO PASSADO

Um período de 65 milhões de anos separa a era em que os dinossauros dominavam a Terra da época atual. Graças às recentes descobertas da ciência, muita coisa foi esclarecida à respeito da vida desses bichinhos. Mas não é preciso ser um estudioso para saber que é bom evitar estar entre esses maxilares aterradores.

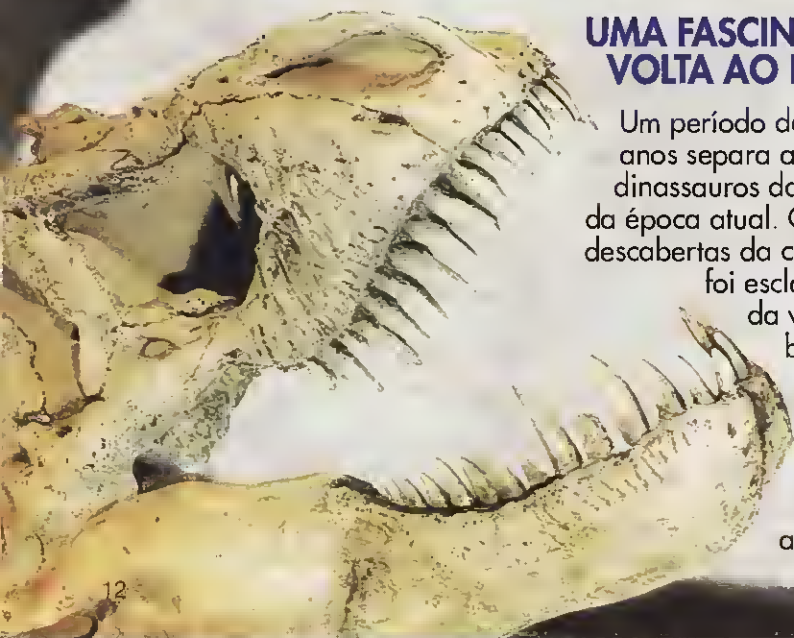
Com suas poderosas mandíbulas, o tiranossauro rex se tornou o mais famosa dos predadores daquele tempo. No filme, no livro e na game ele acaba perdendo o estrelato maligno para um parente menorzinho mas não menos voraz, o velociraptor. Com 1,80m, esse carnívoro se notabiliza por sua inteligência. E o jogo reserva um papel surpreendente para ele!



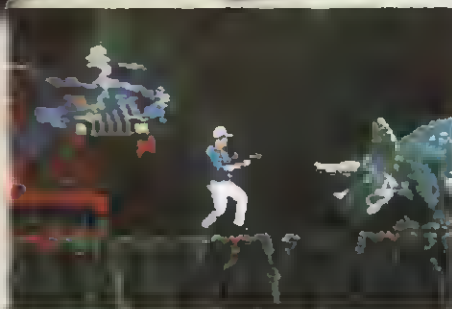
*Uma das grandes novidades da versão Saga é que você pode ser o raptor, o vilão do jogo*



*O tremendo capricho na digitalização, que você pode perceber pela imagem, o som pontuando toda a ação do jogo, com resultados inéditos de suspense, fazem crer que este será um dos melhores carts do ano*







*Os inimigos são inteligentes: se você lutar com eles serão mais difíceis...*

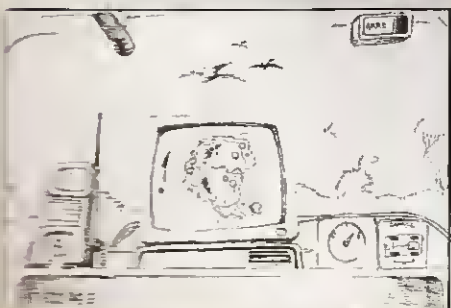
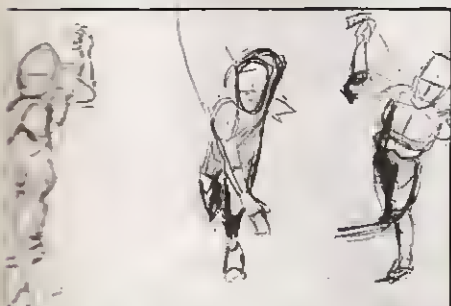


*Como dr. Grant tente escapar com vida das selvas de Jurassic Park*



## FILME E JOGO NASCEM QUASE JUNTOS

Como é normal nos jogos baseados em filmes, os dois foram feitos ao mesmo tempo. Isso acontece com o trabalho simultâneo sobre o mesmo script.



## JURASSIC PARK: THE MOVIE

O mogo dos telos de Hollywood, Steven Spielberg, dessa vez se inspirou num livro do escritor e cineasta Michael Crichton. O tema não podia ser mais apropriado para o criador de ET e do herói Indiano Jones, levando multidões aos cinemas do mundo inteiro: a criação de uma espécie de zoológico habitado por dinossauros! Só que o que era para ser o maior parque de diversão jamais imaginado foi do controle e virou um pesadelo. Usando e abusando dos efeitos especiais, dessa vez com recursos de computação gráfica, Spielberg colocou seus personagens diante de uma série de encontros. Mas, mesmo com todo o sucesso, muita gente esperava mais do diretor.



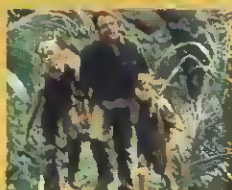
*O portão do maior sonho de todos acaba se transformando na entrada de um pesadelo*

*Os problemas começam por falhas no comando informatizado: a segurança é anulada*



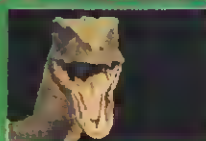
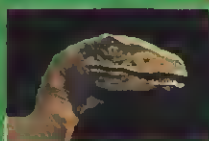
*Os visitantes percorrem o parque nesses jipes, vendo os dinos nas jaulas. Parece tudo simples*

*Imagine andar numa floresta perseguido por um bichinho de 8 toneladas*



## UM PASSO DIFERENTE

É relativamente simples dar animação a personagens humanos, cujos movimentos são bastante conhecidos. No caso de dinossauros, que jamais foram vistos, foi preciso construir banecas dos bichinhos, para ter uma noção de seus movimentos. Só então foram digitalizados.



*Câmera e computador trabalharam juntos na produção do cartucho*

**SAIU NOS  
STATES**

# JURASSIC PARK

## O JOGO NO MEGA

A versão para Mega Drive vem cheio de novidades. Após analisar várias possibilidades as designers optaram por um clássico jogo de ação horizontal com duas modalidades de jogo. Você pode optar



*Dr. Grant: busca de itens é vital*

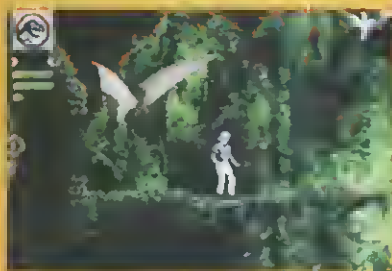


*Raptor: aventura só com a própria força*

## DOUTOR GRANT



*O triceratops é o primeiro dinossauro a cruzar seu caminho: dessa daí é só correr*



*Os pterodactilos movem-se em silêncio. O alerta é dado pelo som de suas asas*

entre jogar com o dr. Grant ou com um raptor. Com o raptor você passa de preso o predador. Um grande toque de originalidade do cart, mas não o única. Devido à importância dos rotores eles ganharam um tratamento especial no que tange à animação.

*Cuidado com essas garras afiadas*

Mos isso é só a começo, pois o maior novidade é um sistema desenvolvido especialmente para o jogo chamado D.P.A. (Dynamic Play Adjustment), que faz com que seus adversários se dotem de uma inteligência artificial, possibilitando uma reação diferente para cada ação sua, ou seja, dependendo de sua habilidade o desafio se torna mais fácil ou mais difícil. Você nunca sobe quando vão aparecer e com a otocorã. Assim, cada portido se torna um desafio novo.

**MEGA DRIVE  
BLUE SKY  
AÇÃO  
1 JOGADOR  
16 MEGA**

**G S D  
8 9 9**

*O tiranossauro rex é um dos dnos que mais trará problemas ao dr. Grant*

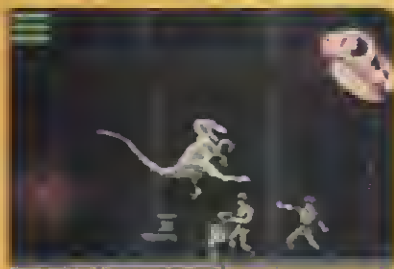
## O NASCIMENTO NO PAPEL

A origem da saga dos dinossauros em plena século XX teve início com a publicação da livro Jurassic Park por Michael Crichton. Escritor acostumado ao tema da ficção científica e também roteirista e diretor de cinema, ele criou um livro de rara felicidade, que muita gente considera melhor que o filme de Spielberg. Apastando na suspense e num certo tipo de orientação filosófica que contesta as avanços irracionais da ciência, o autor consegue prender a leitor até a última página. Muitas passagens inclusive foram suprimidas ou alteradas no filme, que fez mudanças para fazer o happy end típica de Hollywood. Lançada no Brasil em 1992 pela editora Best Seller, a livro figura há muito tempo nas listas de mais vendidas.

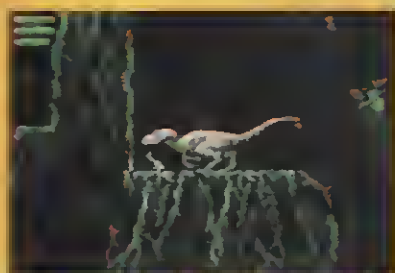




## VELOCIRAPTOR



*...rdas são seus adversários. Eles  
e re você e sua liberdade. Coma-os!*

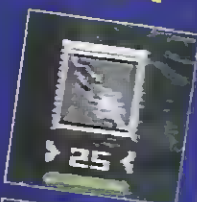


*A única maneira de repor sua energia é  
comer os pedaços de carne no caminho*

## ITENS DE AJUDA

### Stun Gun

*Paralisa os  
dinossauros por  
alguns segundos*



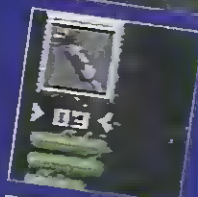
### T. Darts

*Poucos tiros  
fazem os dinos  
dormir*



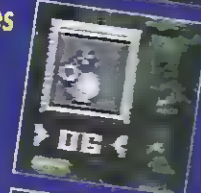
### Super Darts

*Sono na certa  
para bicho de  
qualquer tamanho*



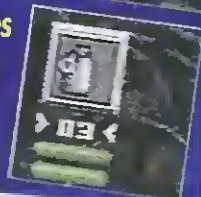
### Gas Grenades

*Ótimo para lontear  
grupos de  
pequenos dinos*



### Flash Grenades

*Produce um grande  
luz e clarão.  
Faça rápido*

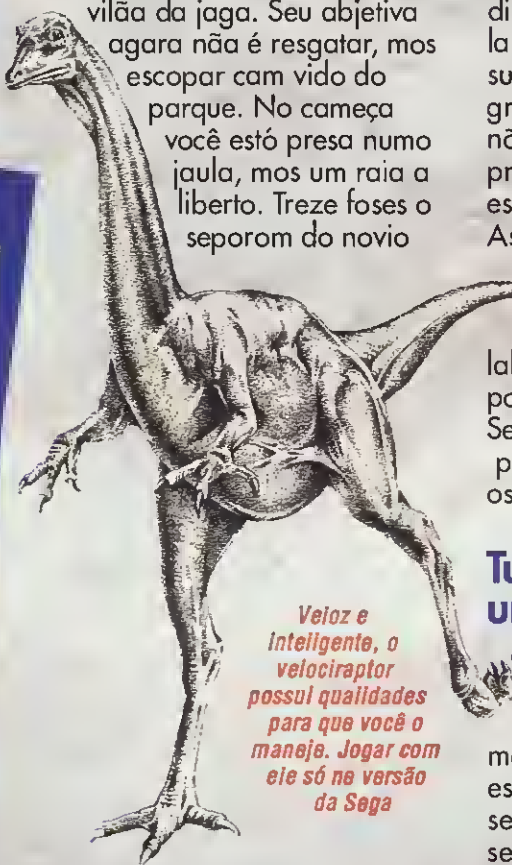


## Músicas e sons

Quem viu Jurassic Park na  
filme certamente se assustou  
com os uivos do tiranossauro.  
Isso dá a dimensão da  
importância da sam na joga. A  
equipe que fez a cort teve o  
preocupação de reproduzir esses  
detalhes sonoros. Assim, você  
pode saber se as inimigas vêm  
da estrada ou da selva. Samoda  
ò trilho sanara tem-se uma  
emação único em videogames.

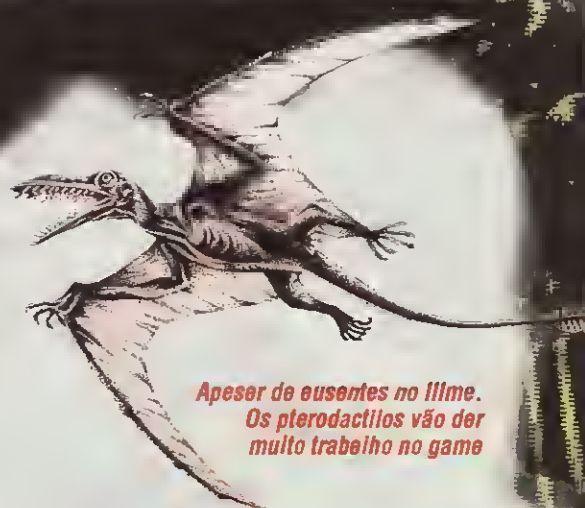
## Jogando com o velociraptor

Aa escolher a Raptor você terá  
umo experiência inédita - possor o  
vilãa da joga. Seu abjetiva  
agora não é resgatar, mos  
escopar com vido do  
parque. No começa  
você está presa numo  
jaula, mos um raia a  
liberto. Treze foses o  
seporom do novio



*Veloz e  
inteligente, o  
velociraptor  
possui qualidades  
para que você o  
maneje. Jogar com  
ele só na versão  
da Sega*

que vai oa continente. Vido de  
raptor é complicada, não dispõe  
de itens. Tudo depende de seus  
dans naturais: força nas pernas,  
dentes afiados e garras martelíferas,  
que servem desde paro destroçar a  
inimigo até maver pedras e atingir  
navas áreas. Encarnar num ser  
extinta há 65 milhões de anos é de  
fato excitante, acredite.



*Apesar de ausentes no filme.  
Os pterodactilos vão der  
muito trabalho no game*

## Jogando com o Dr. Grant

Tombém com treze fases, agora  
seu abjetivo é salvar os reféns  
aprisianadas na óreo de visitas da  
porque. Como dr. Grant você  
dispõe de várias itens para auxiliá-  
la em suo torefo. Bombos de gás,  
superdardas tranquilizantes e  
granadas de luz. O segredo é  
não se desconcentrar da missão  
principal, deixando os sete  
espécies de dinossouras de lado.  
As três mois perigosas são o  
tiranossauro rex, as  
spitters e as raptares, é  
lógico. Nos fases  
labirínticas é precisa atenção e  
pociência poro pegar os itens.  
Sem eles, seu futura  
provavelmente serão  
os mandíbulas das inimigos.

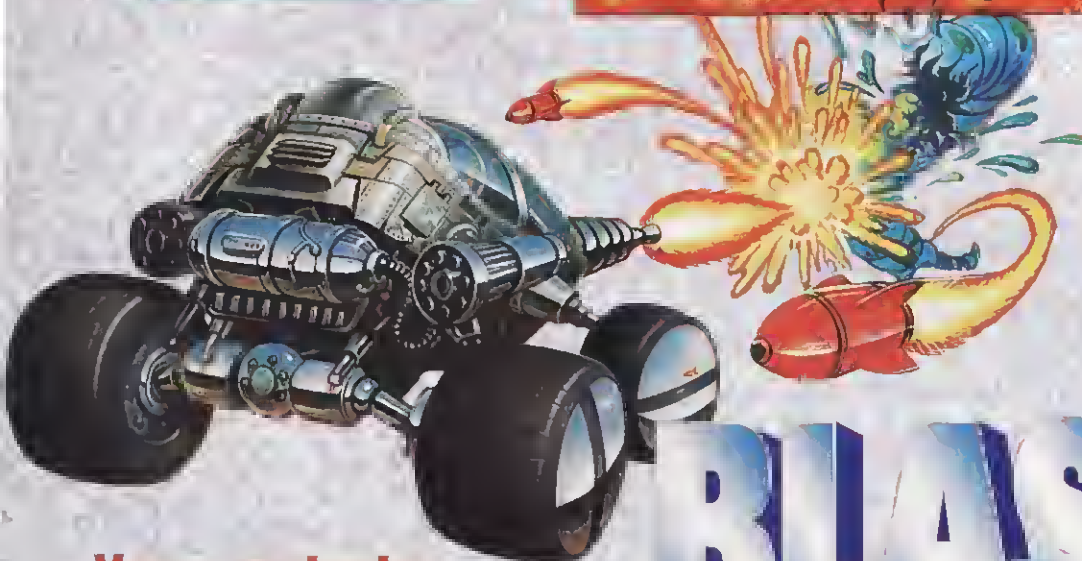
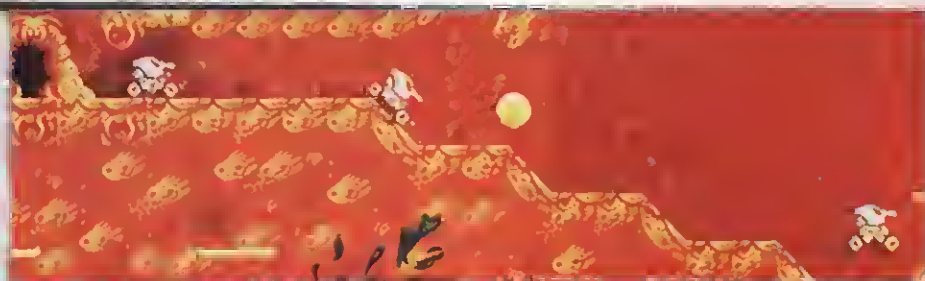
## Tudo começou com um mosquito

O sanho de reconstruir o vida de  
animais ancestrais tearicamente  
já pode ser concretizado, aa  
menos no teario. O DNA, uma  
espécie de cádiga que cantém as  
segredos de codo ser vivo, pode  
ser usada para issa. Partinda  
desso teoria, o outar da história  
ariginal, Michael Crichtan,  
considerou que o songue de um  
dina, canservada par séculos na  
âmbar, seria a chove poro o  
reprodução das  
animais. Quem  
sobe esse gome  
não se tarne  
reolidade.





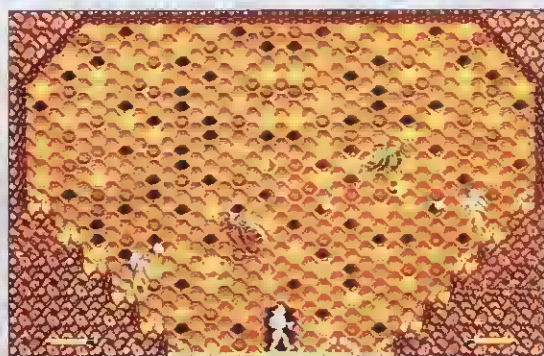
**SAIU NOS  
STATES**



**Vença mutantes  
e labirintos usando  
um supertanque**

**S**eu planeta foi invadido por mutantes dispostas a anexá-la a seu império. Então, você embarca num tanque com um arsenal sofisticado. Além de ter de atravessar as mais perigosas terrenos, você precisa enfrentar criaturas bestiais. Há duas visões diferentes, lateral (side view) ou na de cima (top view). O tanque possui um cone rotatório que atinge várias ângulas. Na top view você rotaciona 16 direções, ou quase 360°. Atravesse as partes dentro ou fora do tanque. A escolha certa leva a um Chefe de Fase secreta.

# BLASTER MASTER 2



*Fase 1: na caverna, entre nas portas para destruir os inimigos que ficam nas colméias*



*Primeira fase: desça do jipe para pegar armas e energia*



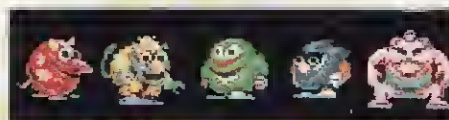
*Fase 2: uma das mais bonitas em gráficos. De resto é muito parecida com a primeira caverna*



*Nessa fase a visão é superior e lembra muito um labirinto*



# SAIU NO JAPÃO



Seus inimigos são anônimos e perigosos



# SNOW BROS

**70 fases de diversão para fãs da simplicidade**

**J**oga de ação tipo Bubble Bobble, lançada originalmente para a Arcade. Na Mega são 70 fases, isto é, 20 fases a mais que a original. A cada 10 aparece um novo Chefe. Para passar de fase sem muitos contratempos, detone todas as inimigas com a tira congelante, transformando as demônias em bolas de neve. Depois é preciso empurrar a bola para algum canto da tela onde eles serão eliminadas. Tente envolver as outras para ganhar mais pontos e itens: velocidade, poder de tira e invencibilidade. Nick e Tam são dois bonecos de neve que devem (só pra variar) salvar a princesa de Snowland. Snow Bros oferece a possibilidade de se jogar em dupla. Joga excelente para os adeptos da fácil e divertida.



Esses itens, todos poções mágicas, aumentam sua força

**MEGA DRIVE  
TENGEN  
AÇÃO  
2 JOGADORES  
8 MEGA**

G S D  
9 8 7



A cada 10 fases você tem que enfrentar uma gracinha como essa. Atire os inimigos congelados para destruí-lo eficientemente



Esses itens dão pontos, e o último deles dá mais vidas, aproveite!

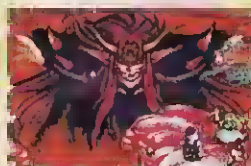


As fases têm características bastante diferenciadas entre si. Aqui, um assustador



Detone os inimigos sem a menor piedade; faça um strike com a bolinha

Na opção de 2 jogadores, tanto é possível competir como colaborar



Originalidade em falta: a velha história do rapto da princesa na Demo



**Simple is the best**



# SAIU NO JAPÃO

**Na geladeira desde 86, clássico sai do arcade e vem para Mega**

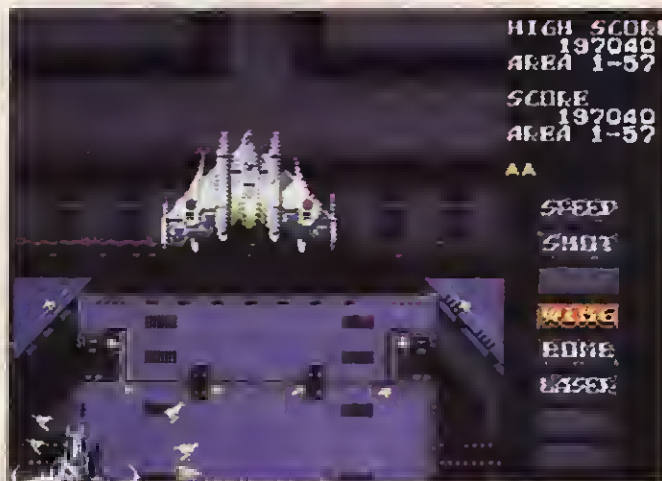
Os velhos jogadores vão se lembrar desse sucesso de arcade em 1986! O Master ainda engatinhava no Japão. Só agora a Tengen lançou-o para consoles domésticos. Revisto e ampliado, **Slap Fight** vem para Mega com roupagem novo. Tem dois modos de jogo: o normal (fiel ao Arcade) e o especial, com fuses e armas novas. Escolha entre a música da versão original ou os novos arranjos feitos por Yuzo Koshiro, compositor dos trilhos de **Super Shinobi** e **Streets of Rage**. **Slap Fight** é um jogo de tiro em ação vertical. Destrua os inimigos e recolha os itens em forma de estrelas para aumentar o poder de sua nave. São 8 tipos de Power Ups: Speed - aumenta a velocidade em até 5 níveis; Shot - alcance reduzido e grande velocidade; Side-tiro lateral; Wing - aumenta o poder do ormo; Bomb - tiro poderoso e concentrado, 1 tiro por vez; Laser - grande alcance e poder; H. Mis - míssil teleguiado e Shield - escudo protetor que resiste a até três tiros. **Slap Fight** é conhecido por sua dificuldade e seus truques. Não se preocupe, todos estarão presentes.



**MEGA DRIVE  
TENGEN  
TIRO  
1 JOGADOR  
8 MEGA**

G	S	D
8	9	9

# SLAP FIGHT

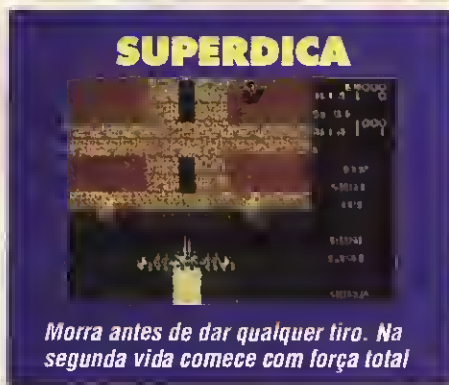


HIGH SCORE  
197040  
AREA 1-57  
SCORE  
197040  
AREA 1-57  
AA

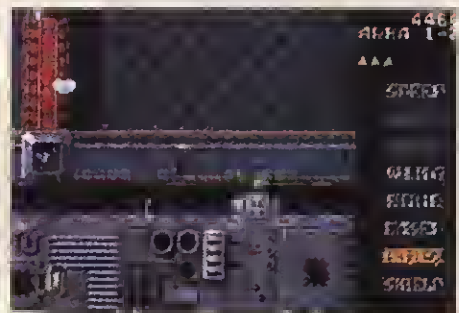
SPEED  
SHOT  
WING  
BOMB  
LASER



*No modo especial, várias novidades: com o typhoon bomber você detona os inimigos em troca de um wing (acima), exceto os mestres, que exigirão mais de você (à esquerda)*



**Morra antes de dar qualquer tiro. Na segunda vida comece com força total**



**Todas as manhas do arcade continuam valendo nessa versão**



# Ofertas exclusivas Ícaro para você comprar voando.



Relógio Esportivo Maxim's - Quartz, digital, scuba diver, multi-funções, alarme, crono, caixa em resina, com fundo em aço inox, catraca, pulseira de borracha. à prova d'água até 50m. Exclusivamente na cor preta.  
2150.01 - Pinos na cor preta - CR\$ 2.950.000,00  
2150.02 - Pinos na cor prata - CR\$ 2.950.000,00



Veja como funciona o avião!  
Engenhoso livro animado que apresenta o funcionamento interno do avião. 0401.33 - CR\$ 1.624.000,00



Relógio despertador Varig, com avião girando na marcação dos segundos. Importado da Alemanha, funciona com uma pilha pequena. Diâmetro de 5 cm.  
0006.04 - Cor Branca  
CR\$ 3.442.700,00  
0006.05 - Cor preta  
CR\$ 3.442.700,00



Toalha de banho Ícaro (1,50 x 0,89 m). Fabricada pela Santista, sendo 95% algodão e 5% poliéster.  
2150.03  
CR\$ 1.531.200,00



Toalha de banho Variguinho (70x130 cm). Fabricada pela Santista, sendo 95% algodão e 5% poliéster.  
2150.01 - CR\$ 1.531.200,00



Variguinho Inflável confeccionado em PVC, com impressão em silk-screen.  
1327.01 -  
CR\$ 1.957.100,00

## Faça já seu pedido.

Escreva para Ícaro Editora Ltda., especificando o código e a quantidade dos produtos que você deseja, seu nome e o valor total pedido, acrescido da quantia de CR\$ 658.000,00 referente ao transporte.

Em seguida envie para a Rua Jundiá, 50 - 4º andar - Jardim Paulista - CEP 04001-140 - São Paulo - SP.  
Se preferir, faça seu pedido pelo telefone (011) 884-8777.  
Válido até 31/08/93



## Sinta a força do CD num tiro ao alvo espacial que vai ficar na história

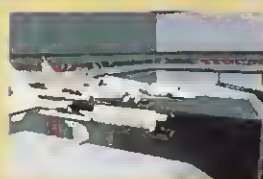
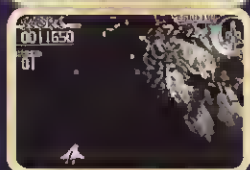
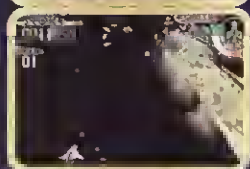
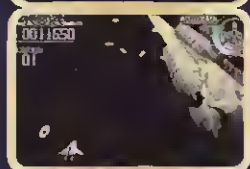
**C**oma resposta ao sucesso de Star Fox da Nintendo, a Sega contro-ataca no base da joga pesada, com *Silpheed*, abusando da potência de seu CD. Amantes de jogos tiro preparem-se. Joga-sensação da última Consumer Electronic Show e primeiro na lista de preferências dos EUA, *Silpheed* mistura com sucesso 3D com velocidade de um joga de tiro com oção vertical. A fabricante Game Arts assegura que a sensação é inédita. A empresa conseguiu a controle das 3 CPUs, permitindo fazer um joga de 40 mil telos, com animação de 15 quadros por segundo. Desenvolvido, é claro, segundo a grande tendência: gráficas poligonais. Foi isso, outro técnico inovadora foi utilizada: fractal. Os fractais permitem criar através de formas pré-estabelecidas variantes aleatórias desse mesmo formato. Complicada, não? Na prática ficou possível fazer uma sequência de codeios de montanhas com um mínimo de memória e o máximo de exotismo. A boa notícia é que apesar de não ter data confirmado o jogo está estaurando o qualquer momento.



*A técnica dos fractais foi usada na construção deste planeta. Ela confere grande realismo às cenas, porque os cenários vão sendo repetidos aleatoriamente, imitando a natureza*



*Antes da versão final, essa imagem demonstra com clareza a utilização de polígonos para simular as três dimensões. A versão final deve vir com mais detalhes gráficos*







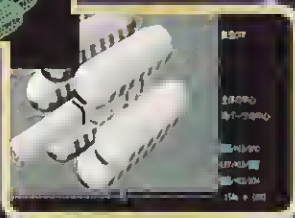
# SILPHEED

**MEGA CD  
GAME ARTS  
TIRO  
1 JOGADOR**

**9 10 10**

**ENCHA  
O TANQUE**

**Até 11 mil  
polígonos  
são usados  
na feitura de  
novo-tanque**



**A previsão é de que a demo terá 70 seg. de  
animação contínua, explorando os recursos  
de memória do CD. Segura e ensledel**

## SALVE A GALÁXIA USANDO A PONTARIA

O onô é 3076. O computador central do Goláxio, Grayzon, foi dominado por rebeldes lideradas por Xacalite. Planetas são invadidas por naves controladas pelo móquino o serviço do mol. A último esperança de resgatar a ordem mundial é pilotar Silpheed, o mais moderno coço tática especial da sistema. Essa nave pode se movimentar em todos os coordenados do telo. Basicamente equipoda com losers, canhões, tiros, mísseis e bombas gravitran. São anze fases do mais puro jogo de tiro, temperado com pitadas de tecnologia mais avançada.

**LATERAL**

**SUPERIOR**

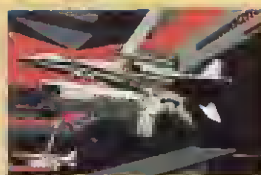
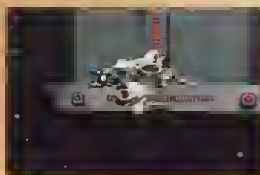
**FRONTAL**



## STAR FOX X SILPHEED: VEJA AS DIFERENÇAS

	STAR FOX	SILPHEED
Capacidade:	8 Mega	+ 2500 Mega
Nº polígonos/tela:	120	500.000
Animação:	Máx 10 Q/s	Máx 15 Q/s

Obs: Q/s = quadros por segundo





## Gráficos incríveis e novas armadilhas agitam a vida do porco-espinho

rapidamente. O recorde permanece gravada na incrível memória da Mega CD. Também está prevista a participação de um personagem feminina, Emmy Rose, uma adorável fã de Sanic. A presença de Tails, a famosa rapasa que possui dois rabos, não está confirmada. O lançamento é ainda este ano. Mas existe uma certeza entre todas: vai sabrar diversão na telinha!



*Novas armadilhas aparecem na versão para CD, que deve ser ainda mais rápida*

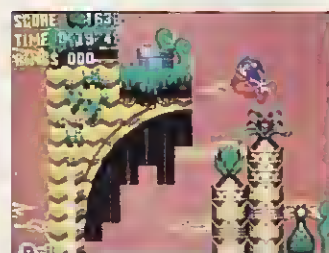


# SONIC CD

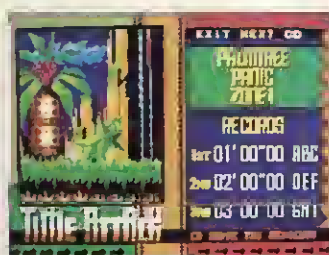
## THE HEDGEHOG



*Os gráficos ganham muito na versão para CD*



*Os movimentos estão ainda mais vertiginosos*



*Veja no modo Time Attack quem é bom de verdade em cada lugar*



*Os engenheiros da Sega querem ver você em apuros*



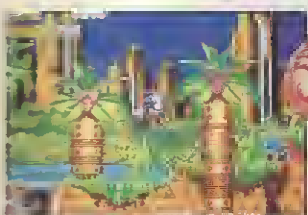


*Para você matar a saudade de Sonic 2*

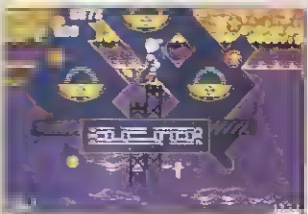


*Os gráficos melhoraram sem perder a personalidade*

*A grande dúvida que está na cabeça de todos. Tails virá ou não?*



*Os quadros dos bonecos, 3 vezes maiores, permitem movimentos suaves*



*Monta o clima da terceira fase: presença do trampolim que é marca registrada do jogo*



*Dr. Robotnik é outra presença ansiosamente aguardada pelos jogadores. Ainda não confirmada*



*Muita coisa mudou, mas a diversão continua grande. Grande notícia: é possível gravar a fase onde você interrompeu a partida*

## Todos têm medo de Sonic

A história começa quando Sonic chega em Little Planet, onde a natureza sempre reinou em paz. A grande surpresa aparece quando

não se vê mais as animaizinhas como antes, agora eles temem Sonic. Adivinhe quem tem que resolver este mistério?



## NOVOS ROBÔS DIABÓLICOS





# OLHA COMO O GAME GEAR CRESCERU.



Game Gear, o primeiro e único videogame portátil em cores do mundo, também é o primeiro a ter um telão, o **Super Wide Gear**. Isso mesmo, um big telão de 4,5 polegadas, que vai ampliar a imagem e a emoção de jogar videogame, em casa, no carro ou onde você bem entender.





# CABE ATÉ UM MASTER SYSTEM DENTRO DELE.

GAME  
GEAR



Master Gear Adaptor e Super Wide Gear são acessórios vendidos separadamente.

Outra novidade sensacional: o **Master Gear Adaptor**, que permite jogar a maioria dos 130 jogos do Master System, além dos mais de 30 cartuchos do Game Gear. Ligá-lo é fácil: basta colocá-lo como um cartucho comum. Game Gear, o videogame que agora é grande mas continua portátil.

TECTON

### NOVO VIDEO GAME É INSPIRADO EM JOGADORES

**N**o último dia 2 de julho foi lançado no país do Sol Nascente um novo console cujo objetivo é competir com o Mega 2 e Mega CD 2. Trata-se do novo Wonder Mega.

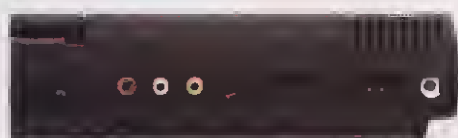
Apesar do enorme coincidência de nomes, este oporelho não é produzido pelo Sega e sim pelo Victor (leio-se JVC). Do mesmo maneira que os consoles recém-lançados pelo Sega, o novo WM é tecnologicamente igual ao anterior. As grandes surpresas ficaram por conta do design e do preço: custo aproximadamente US\$ 500 (redução de US\$ 250). Além desse abatimento, o console agora não tem o conexão por MIDI (uma interface capaz de controlar teclados através do console), presente no antecessor. O controle é de último geração: 6 botões, sem fio e com o tecla Function (veja tabela), o cúmulo da praticidade! Os jogadores que se acostumaram ao controle antigo podem ficar tranquilos. As entradas por controle com fio foram preservadas. Sem falar nos recursos exclusivos do Wonder Mega: sódo por Super-VHS e volume de eco e microfones por recurso de Karaoke e o sódo de fone de ouvido. O que mais seria possível esperar de um console doméstico?



*O Wonder Mega 2, teve as suas modificações inspiradas pelas sugestões dos consumidores*



*Na visão lateral, notam-se entradas para os microfones e tones de ouvido. Também existe controle de volume de eco para os fãs do karaokê*



*Entradas e saídas para vídeo, áudio e controles. Ponto para a saída de Super VHS*



*A alavanca acima do start permite jogar a dois sem utilizar a entrada traseira*



### TABELA DE FUNÇÕES

FUNCTION + A = TV/vídeo  
 FUNCTION + B/C = aumento e diminui o volume do TV  
 FUNCTION + X = liga e desliga  
 FUNCTION + Y = Reset  
 FUNCTION + Z = liga/desliga TV ( só para alguns modelos japoneses)  
 O botão à esquerda do Start é o Function. O controle funciona com 2 pilhas pequenas por 25 horas ininterruptas. Seu alcance frontal, em linha reta, chega a 7 metros. Já seu raio, num ângulo de 30 graus, chega a cerca de 3 metros.

### SONIC MÍDIA

Sonic, o símbolo do Sega vai virar desenho animado nos Estados. No time de produção está a Tokya Movie, produtora do comercial japonês que é feita com animação. Sonic invadiu até o F-1, pilotando

o Williams de Alain Prost. E parece que deu certo. "É indispensável que a porco espinho mais veloz do mundo esteja em nosso equipe" - brinca Damon Hill, piloto do escuderio. A estréia do desenho será em setembro.

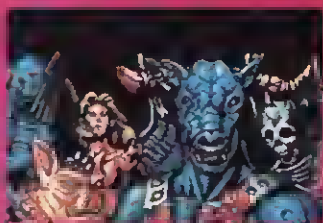


*Do comercial para o estelato*



## NOVOS JOGOS

### AFTER ARMAGEDOM



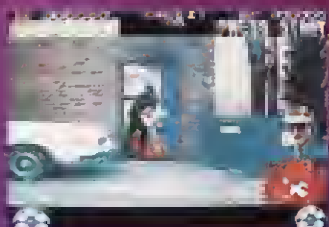
Para CD-ROM. RPG com clima especial. O protagonista é um gorato numa terra estranha, seguindo os conselhos de um livro pensante. Grande loucuro!

### EYE OF THE BEHOLDER



RPG/lobirinto com toques de 3D, na linha de *Dungeon Master*. Crie um grupo de 4 integrantes escolhendo entre 6 raças, classes e poderes. Jogo em tempo real, que não dá chance aos paradões.

### LETHAL ENFORCERS



O arcade da Kanami na CD da Sego. Pegue sua orma e detone as bandidas que surgem no telo digitalizado. Permite 2 jogadores ao mesmo tempo.

## MEGA DRIVE + AMSTRAD PC

**P**arece que as europeus querem acabar com a dominação da eixa Japão-EUA no atual mercado de videogame. Os britânicos dão a primeira passa nessa direção. Foi lançada na Inglaterra um computador PC com um Mega embutido. Calma, não é a rudimentar Tera Drive. A superioridade é evidente, pois o computador do Tera (PC-286) este é um Mega PC 386 SX, uma versão paderada. Ideal para quem quer

ter acesso a jogos da Mega Drive e utilizar a versatilidade de um Computador Pessoal. Logicamente nem tudo são rasas. Essa máquina não faz cópias em disquete ou permite reprogramar os jogos. Também não é compatível com o Mega CD. O preço? US\$ 1500! Com 40 Megabytes de winchester e monitor VGA. O Mega Plus 486 SLC também foi lançado. Troque-se de um Mega embutido num IBM-PC 486. Içô!



Com um simples movimento lateral da tampa da frente do aparelho você aciona as funções do Mega Drive ou o computador propriamente dito. Com um monitor VGA o visual do jogo ganha muito

## MEGA COMMANDER

**M**ais um controle para Mega multifunção. Este é do Hori Electronics. Vem com Turba independente, Slaw Matian em 2 níveis e 6 batões. O Mega Commander custa US\$ 22 e, fora os semelhanços com o controle para SNes, a direcional se tornou mais precisa.



Tudo o que é mais necessário num controle está à sua disposição agora. Bola dentro da Hori

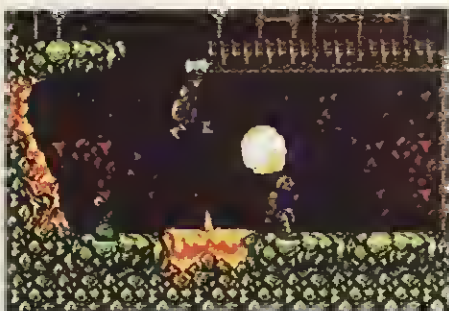


# SAIU NO BRASIL

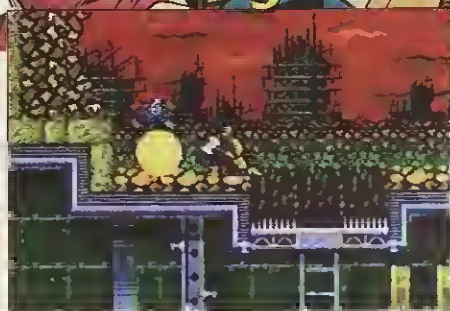
## EX-MUTANTS

**O futuro da Terra  
em suas mãos**

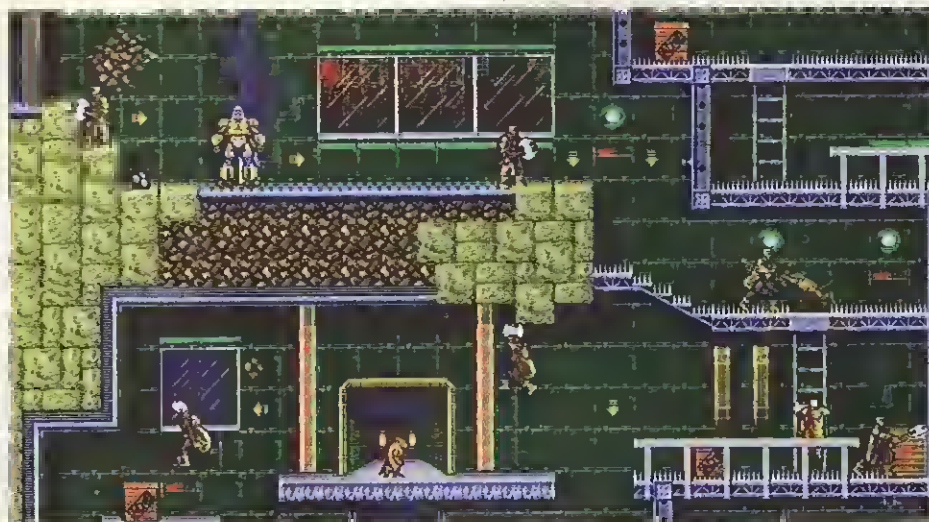
**A** Terra quase foi destruída na terceira guerra mundial. A raça humana virou mutante. Um cientista, professor Kildare, precisa resgatar a espécie. Ele acha seres perfeitos para sua experiência. Três machos e três fêmeas fortes, inteligentes e jovens: Ackrayd, Shannan, Dillan, Tanya, Bud e Piper. Nasceram seis novas super-heróis. Prevendo problemas em seus planos, Sluga, líder das mutantes, manda capturá-las. Ackrayd e Shannan escapam e têm que salvar seus colegas. Escolha um dos dois. Ação horizontal e sem envelope. Lançamento Tec Toy.



*Não deixe de destruir os caixotes que parecerem pela frente: itens ou pontos*



*Este é o local de saída da primeira fase.  
Comemore! Não há nenhum mestre*



*O jogo é constituído por um enorme labirinto: oriente-se pelas setas que surgem*

**MEGA DRIVE  
SEGA  
AÇÃO  
1 JOGADOR  
8 MEGA**

**G S D  
8 7 6**



# SUPER MÁQUINA

Agora você  
pode ter em sua  
Loja ou  
Residência o  
máximo em  
diversão  
eletrônica.

A "EuSou" traz pra  
você os super  
gabinetes  
Winners  
Champion para  
lojas e o Winners  
Boy para  
residências.



A "EuSou" também fornece  
comandos,  
com as últimas novidades do  
momento, fontes,  
complementos e acessórios de  
alta qualidade.

O Winners Boy  
é um gabinete  
com medidas  
reduzidas que  
já vem com TV  
e pode ser  
equipado com  
video game  
MEGADRIVE,  
SUPER  
NINTENDO e  
outros. Uma  
ótima opção  
de  
entretenimento  
para  
residências,  
consultórios,  
clubes,  
locadoras,  
buffets etc.



Fábrica e Show-room  
R. Freire da Silva, 408 - Cambuci - São Paulo Capital  
Vendas e Informações: 278.6970 e 270.8685

# PRÓXIMA ONDA

**Nova seção chega pisando fundo. Sucesso de arcade estará em seu Mega**

**Q**ue as gráficas poligonais são o mais nova tendência em matéria de videogame, o leitor de **SG** já sabe. Virtua Racing segue o mesmo linho de jogos como **Star Fox** e a navíssimo **Silpheed** (Vejo motério neste edição). Ainda nem soiu e jó é considerado um dos melhores simuladores poro videogame. Muita realisma garantida. Para possibilitar que um jogo tão sofisticada nãa perdesse qualidade no Mega Drive, o cort conta com um chip motemótico que pracesso as dodas com moior velocidade, coma o Super FX de **Star Fox**. Nãa perca essa onda. Prepare o joystick e se controle até o chegada da cart, oinda sem data definido!

## Arcade X Mega

- Cama na arcade, sãa 4 pontas de vista.
- As fatos sãa de um protátipo. Na cart prevêem-se cenários fiéis aa original.
- A preocupação cam detalhes fai tanta que até as marcas de pneus aparecem.
- O box também usa poliganas. Na arcade muita precisãa nessa cena. Vai ser difícil que a cart reproduza issa.
- O arcade usa á mil poliganas por tela, a Mega se restringe a 300



*As 3 pistas são originais, criadas para o jogo, nos níveis fácil, modarado a difícil*



*As 4 visões à sua disposição, como no arcade, podem ser acionadas a qualquer hora. O ângulo mais realista é a cockpit view (à direita).*



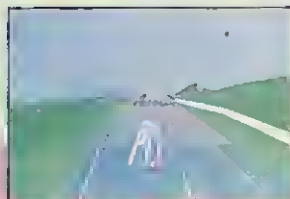
*A passagem de um ângulo de visão a outro é suave e rápida. Pouca amocão nassa visão*



*Float view: aste é o ângulo mais favorável às suas manobras ao volante*



*O dasanho da multas das curvas lam uma inclinação qua lambra os ovals de Indy*



*O maior enigma do cart. Será que o pit stop vai reproduzir o cenário do arcade?*

# VIRTUA RACING

**MEGA DRIVE  
SEGA  
CORRIDA  
1 JOGADOR  
16 MEGA**

**O S D  
9 8 7**



# SUPERTÁTICAS

## PREDATOR 2 (Master System)

**PASSWORD PARA  
ULTIMA FASE:**



**NAGIRRAH**

## KRIS KROSS (Sega CD)

**DEMO SECRETO**

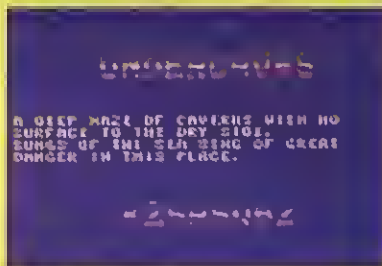
Existe uma maneira de assistir algumas cenas de cama foi feito esse joga. Para isso espere aparecer a tela de chamada e pressione A, B, C e Direita simultaneamente. Você verá cenas diferentes da produção do jogo apertando START.



## ECCO THE DOLPHIN (Mega Drive)

**INVENCIBILIDADE**

Em qualquer parte do joga, encontre a que você precisa para passar de fase e você obterá a tela de descrição da próxima fase com seu password. Na mamenta em que esta tela aparecer



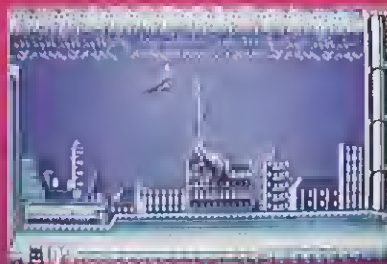
pressione e segure a batãa A e Start. O joga irá pausar, despaue e nãoa haverá música. Pranta: você é invencível.

## BATMAN RETURNS (Master System)

**SELEÇÃO DE FASE**



Espere a tela de apresentação, aperte simultaneamente a direcional para cima e as batões 1 e 2 e segure-as até aparecer a tela de seleção.



## FLASHBACK (Mega Drive)

**PASSWORDS**

**EASY**

- 1-PIXEL
- 2-BESTY
- 3-PANCHO
- 4-STUDIO
- 5-TOHO
- 6-AKANE
- 7-INCBIN

**NORMAL**

- 1-FALCON
- 2-DATA
- 3-MILORD
- 4-QUICKY
- 5-BIJOU
- 6-BUBBLE
- 7-CLIP

**EXPERT**

- 1-CLIO
- 2-ACRTC
- 3-BLOB
- 4-STUN
- 5-MIMOLO
- 6-HECTOR
- 7-KALIMA

## ROLO TO THE RESCUE (Mega Drive)

### DEBUG MODE

► **TUNE**  
**EFFECT**  
**GAME MAP**  
**INFINITE LIVES**  
**INVULNERABILITY**

Aperte Cima + A + C e dê reset. Aperte B na apresentação. Dessa maneira, você vai entrar no Modo Debug que permite alguns monstros como, por exemplo, escutar os músicas e os efeitos sonoros; escolher todos as fases; colocar vidas infinitas; colocar invencibilidade.

## ULTIMA IV (Master System)

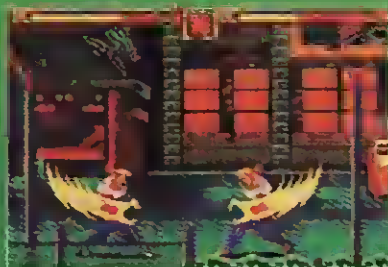
### COMO ACHAR O MANDRAKE



Vá para latitude DG e longitude LG, espere as duas luas ficarem cheias e use o search.

## STREETS OF RAGE II (Mega Drive)

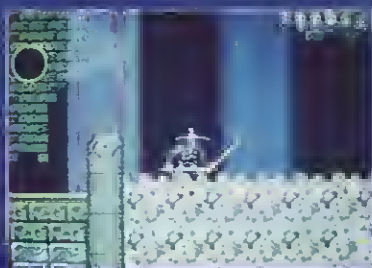
### PERSONAGENS IGUAIS



Se você sempre quis jogar em duplo com personagens iguais, utilize este truque: na tela-título pressione e segure no controle 1 Direita e B ao mesmo tempo, no controle 2 pressione e segure Esquerda e o botão A. Com esses botões opertados pressione o botão C no controle 2. No tela seguinte, escolha a opção 2 players, e então surgirá o tela de escolha de personagens. Eles serão idênticos um ao outro. Cuidado poro não se confundir!

## CHAKAN (Mega Drive)

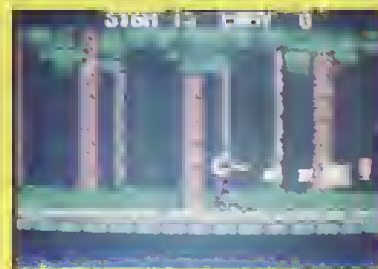
### PARA ENTRAR DIRETO NO PLANO ELEMENTAR



Entre na opção Praticar, suba na plataforma do lado direito do portal do or e use o magia que faz retornar aos portais

## SPELLCASTER (Master System)

### PASSWORD



Para vacê se aproximar um pouco mais do final deste jogo use o seguinte password:  
p1jDjZK09mZpeEljioxoGUHC.

## FINAL FIGHT CD (Sega CD)

### TURBO AUTOMÁTICO



Comece entrando no option e coloque o cursor no exit. Pressione a seguinte sequência: Direita + A + B e Start. Escolha o modo jogo (pode ser normal ou Time Attack). O botão de soco passará o ter Turbo Automático; basta manter o botão pressionado.

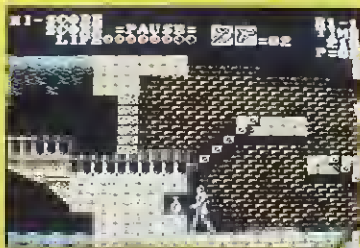


# SUPERTÁTICAS

## MASTER OF DARKNESS

(Master System)

### SELEÇÃO DE FASE COM INVENCIBILIDADE

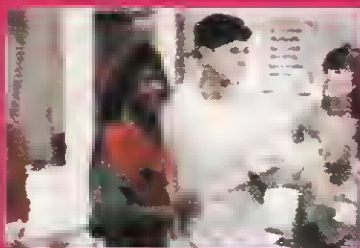


Quando aparecer na tela o nome da jago, aperte a direcional para cima e as batões 1 e 2 simultaneamente. Na tela de seleção, mude para FF.

## MARKY MARK; MAKE YOUR VIDEO

(Sega CD)

### PARA VER A DEMO SECRETA



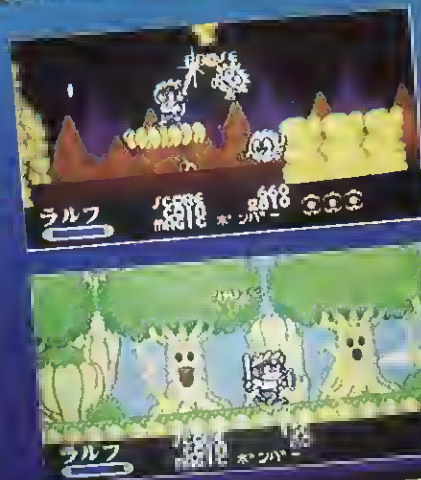
Há uma cena muito estranha neste jogo. Para checar isto: Entre no jogo, aperte simultaneamente os botões A e C. Pressione Start para ir ao U-Direct mode. Pressione A, B, C e direito, você verá Marky com algumas garotas!

## CHIKI CHIKI BOYS

(Mega Drive)

### COMO GANHAR DINHEIRO NO COMEÇO DA 1ª FASE

Logo no início da 1ª fase, suba para o canto esquerdo superior e fique dando espadadas no ar. Esse procedimento faz aparecer uma super moeda.

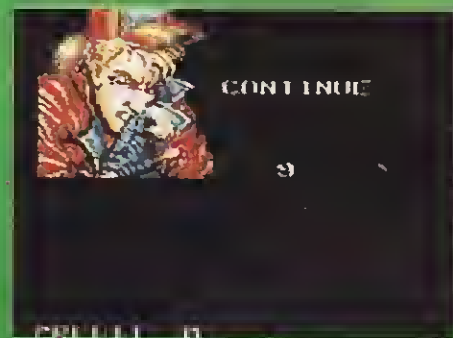


## FATAL FURY

(Mega Drive)

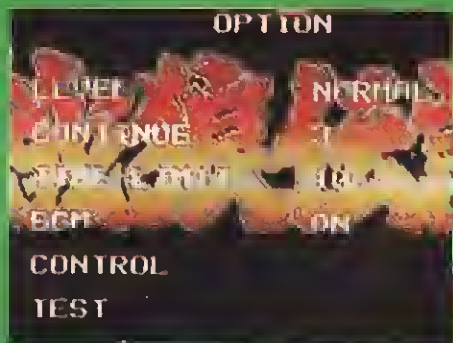
### CONTINUES INFINITOS

Na tela de continue, mantenha pressionado para cima, A, B e aperte C várias vezes para ganhar créditos. Com esta manha Geese Howard vai ficar com seus dias contados!



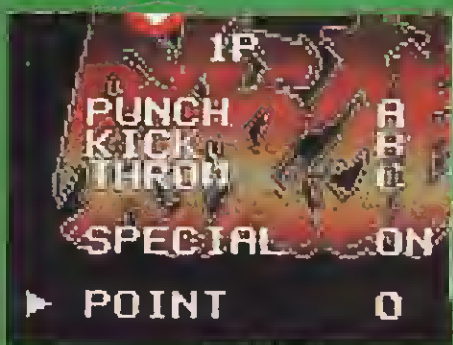
### SEM LIMITE DE TEMPO

Vá ao option e diminua o Time Limit até 10. Pressione Esquerda + A e zere o time limit. As lutas não terão limite de tempo sendo o nocaute o fator que determinará a vitória ou derrota.



### SUBSTITUA O MELHOR DE 3

Entre no Control do Option Mode. Diminua o Point até 1 e pressione :Esquerda + B, para zerar. o partir de então, as vitórias serão somadas em vez de serem contados no sistema "melhor de 3"

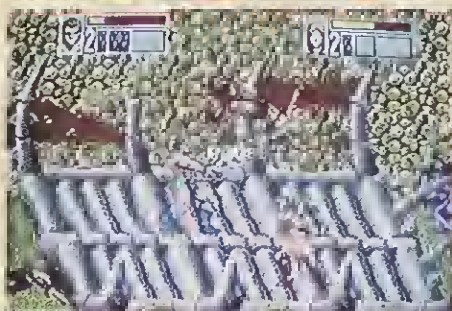


# ESPECIAL MEGA

## Agora são 4 novos guerreiros que partem atrás do machado dourado

O jogo **Golden Axe** foi um dos grandes sucessos do Mega Drive e rendeu 2 versões. **Golden Axe III** é o mais recente. Ação horizontal. Os 4 novos guerreiros, Coin, Sora, Kronos e Proud têm técnicas específicas de luta e magias características. A missão: enfrentar Dommed Hellstrike e trazer o machado de ouro. As fases não são lineares. Há bifurcações que permitem decidir que rumo tomar. No jogo apresentação efeitos imitam estroboscópios dos personagens em side scrolling. Usamos o velho receita do continução: mexer nos gráficos. A música é boa e o som segue o padrão do Sego.

### 1ª FASE



Sobre o corchoço, orremesse os guerreiros poro foro ropidinho. Evite os bordos. Poro extermínio eficaz use o otooque com corrido. Os onões corregom itens voliosos. Acerte-os e colho tudo. Em tempo: nos bifurcoções optomos pelo cominho de cimo.

## TABELA DE GOLPES

Os comandos são configuráveis e nomearemos as botões com os iniciais da função:

**Ataque (A)**, **Pula (P)**, **Mogio (M)**

**Carrido com ataque** (→→ au ←← + A)

**Voadora especial (P, ↓ + A)**

**Golpe Dupla (A + P)**

**Golpe Frontal (Frente + A)**

**Defesa (Trás + A)**

**Galpe especial (Cain e Kronas)**

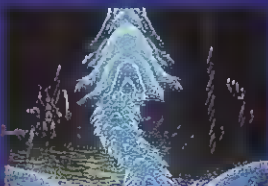
(→↗↑↖←↗↓↘→ + A + P)

**Galpe especial (Sora e Proud)** (→↖→ + A + P)

**Galpe combinada** (Encare a porceiro e, quando as persanagens fizerem sinois cam a cabeça, aperte A)

**Magia combinada** (Idem, aperte M das 2 jagadares)

Obs.: Os golpes especiais devem ser iniciados na direção da aponente.



As magias combinadas são animais



Golpes combinados tiram 10 vezes mais energia



Os golpes especiais possuem longo alcance



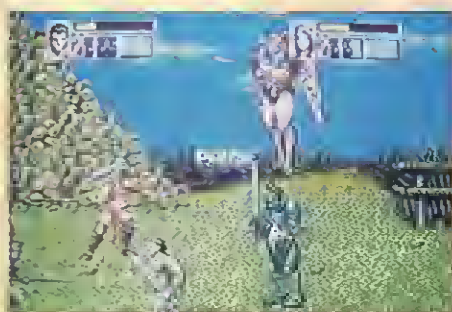
Você escolhe entre 5 lutadores (incluindo o homem-águia) e os cenários de fundo. É um duelo entre os personagens. Para uma disputa mais acirrada é possível o desafio entre os mesmos personagens. Só não dá para usar as magias

# GOL AXE





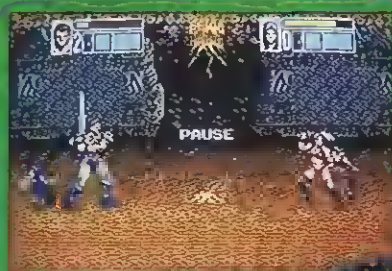
## Chefe de Fase DARK KNIGHT



Descerá das céus em sua armadura brilhante carregada pela hamem-águia. O que a diferencia em relação a resta das inimigas, até esta fase, é a seu pader de defesa. O galpe mais eficiente é a vaadara cam espada. Nas situações difíceis, recorra à magia. Ao derrotá-la, aparecem as anõezinhas carregadas de itens. É só chutar e faturar altas energias. Rá!

# Golden Axe III

## ANÕEZINHOS MÃOS LEVES



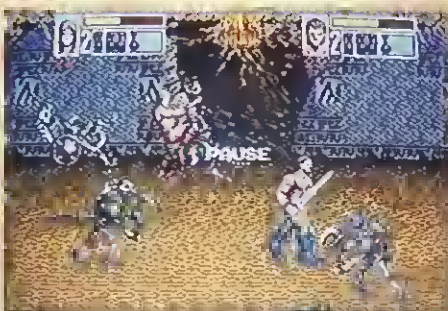
Os anõezinhos são satados. Se você vacilar eles levam seus itens. Chute-os sem parar. Eles licaram mais sofisticados e vêm até por cordinhas

## 2ª FASE



Na meia da jaga salve alguns reféns. A cada 5 resgates você tem direito a uma vida extra. Não perca a chance! Utilize as galpes especiais, que matam a distância. Calhenda alimentas, coma maçãs e carne, sua energia aumenta. Para saltar as vãs, avance pela tela junta com a parceira. Os inimigas gardinhas, armadas cam clava, além de descem pauladas, são especialistas em barrigadas. Mantenha-se distante.

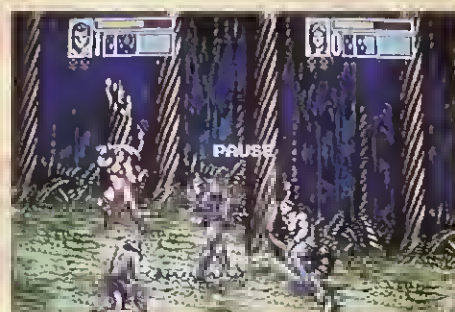
## Chefe de Fase HELL SKELETON



Use galpes especiais de longe; em apuras, apele para a galpe dupla

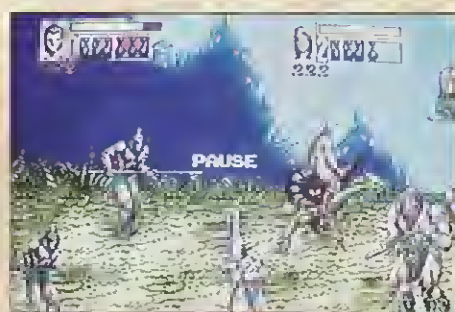
## 3ª FASE

O visual (background) deu uma melharada, não? A aridez das outras cenárias foi substituída por



uma densa floresta. Guerreiras saltam das árvores em sua direção. Precisa dizer que é para desviar? Mantenha-se nas caramujassauras antes que as inimigas a façam. As linguadas que eles desferem tiram muita energia. Existe mais um refém para ser salvo. O coração completa a seu Life Meter e também aumenta a barra de energia.

## Chefe de Fase JURASSIC WARRIOR



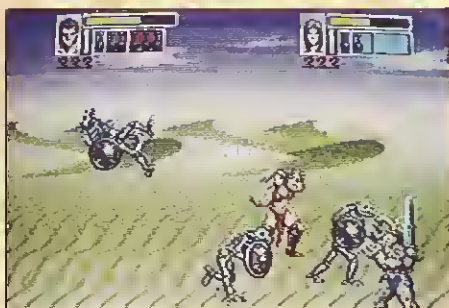
Para não acabar se dando mal ao enfrentar as gigantescas hamens primatas armadas com tacas, a jeito é empregar as galpes especiais em todas as mamentas em que eles avançam em sua direção. Na casa de seus adversárias não se aproxime na mesma linha de movimentação que você, a melhor alternativa é desferir vaadaras com espadadas.



# ESPECIAL MEGA

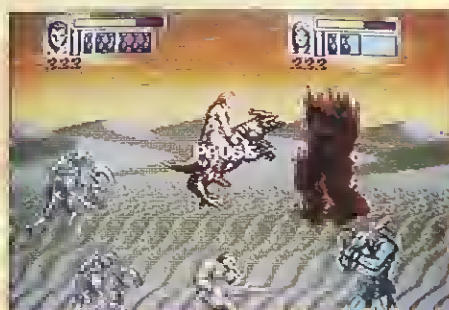
## GOLDEN AXE III

### 4ª FASE



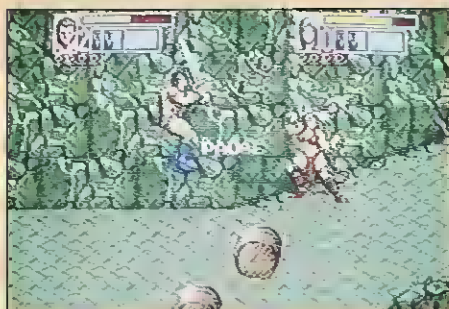
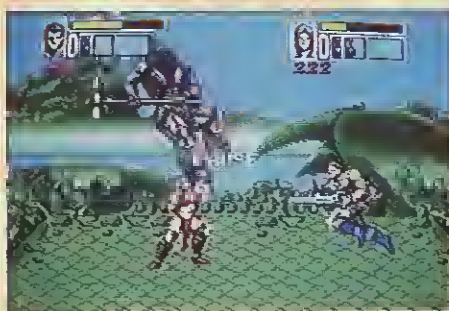
Na sertão, cuidada com a faga da dragão, em linha horizontal e com certa alcance. Desvie! Surgem inimigas com balas espinhasas e caveiras. Os gardinhas mudaram. Saltam faga pelas ventas.

### Chefe de Fase DEVIL MINOTAURUS



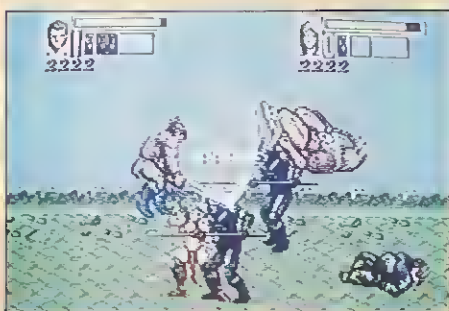
Minatauras de 4 braços! Use a dragão, galpe com carrida e magias, pois as chefes são paderasas. Cuidada com a ratatória (parecida com a de Zangief). Calha as itens das anões.

### 5ª FASE



Inimigas e abisma. Avance a tela e salte com a parceira para não cair na precipícia. Muitas inimigas em 3/4 da tela. Fique longe da abisma, e jogue as inimigas nele. Periga! Primatas à vista! Mais um abisma para saltar e um refém. Na sapê da rampa destrua as barris. Ache a dragão, derrube seu cavaleira e treme seu lugar. Na tapa da mantanha destrua as barris e calha as itens.

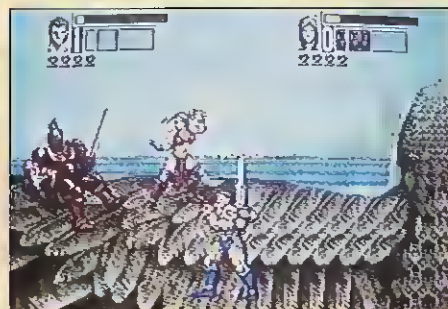
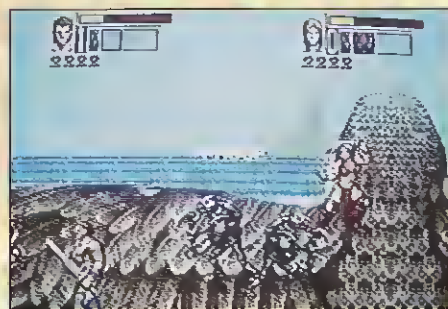
### Chefe de Fase CURSED HAWK



Camece com a aperitiva e trate de detanar as adversárias mais fracas. Resalvida esse problema, é a vez de cuidar

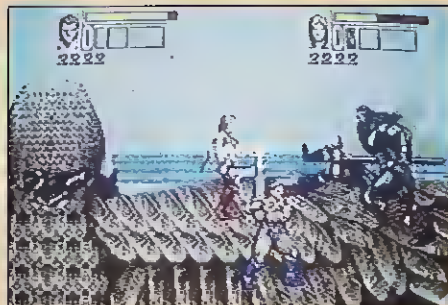
da hamem-águia. Utilize muita magia e não deixe de aplicar pulas com espadadas seguidamente. Os outras galpes são defendidas.

### 6ª FASE



Uma águia gigante em plena vôa é a palca da luta. Todas as inimigas estarão presentes. Os cavaleiras estão vermelhas e mais fartes.

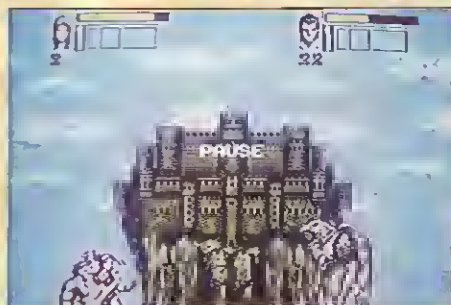
### Chefe de Fase GREAT JURASSIC WARRIOR



Seus velhas canheciddas da terceira fase, as primatas, atacam novamente. Mais fartes, exigem esfarça para serem vencidas. Mas use as mesmas galpes.



## 7ª FASE

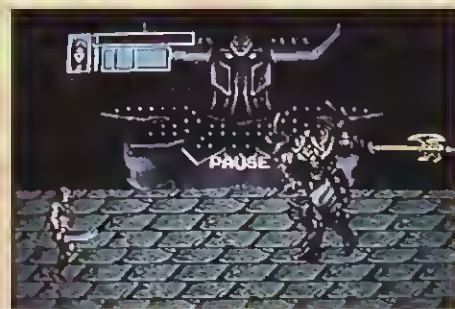


Fase bastante rápida, sem segreda. Use a pula cam a espada para derratar a hamem-águia, que é a única adversária em seu caminha. Seu pader de defesa acabou tarnanda-a um assa dura. Depois de vencida, a encanta que a enfeitiçau se quebra, e ele vira rei. E vem cam um pedida original: salve a princesa. Surpresa?

## ULTIMA FASE



Vacê caseguiu a que queria e chegau aa final da jaga. Dentra da castela da Dammed Hellstrike, sua missãa cansiste em resgatar a princesa e a machada de aura. Para issa terá que enfrentar todas as inimigas da jaga num segunda raund de vida au marte Utilize as galpes duplas as especiais e a pula cam espadada. Baa sartel!



Esse é a última inimiga que, sá para nãa fugir à ratina, terá de ser vencida duas vezes. Jamais a ataque frantalmente, pais seu machada tem longa alcance. Apraxime-se pelas diaganais.



# ESTA MANIA VAI PEGAR

## ESTA É A FASE ARTE NEWS

TODA LINHA

**TEC TOY**

### LIGOU, COMPROU!

### VENDA SOMENTE POR ATACADO

- CARTUCHOS
- CONSOLES
- BRINQUEDOS
- ACESSÓRIOS

**ARTE NEWS Comércio e Representações.**  
Rua Luís Olímpia de Menezes, 157 - Jd. Saúde - SP  
Tels.: (011) 947-5925/947-4940 - Fax: (011) 947-7219

# ARCADE

## 10 gigantes travam luta de vida ou morte num arcade de golpes simples

**M**ais um título por o listo de jogos de luta. A grande mudança deste por o os outros jogos do gênero no mercado diz respeito ao tamanho dos personagens, que como em *Art of Fighting*, tem dez lutadores enormes e com muitos golpes especiais. Os controles são reduzidos, sem as complicações de *Procyon*, com o *Joystick* e três botões: alto, médio e baixo. Outra grande novidade é a introdução de armamentos no disputo. Todos os lutadores podem usá-los, roubando dos que já vem armados. Como não poderia deixar de ser, *Mortal Kombat* permite o duelo entre dois jogadores.

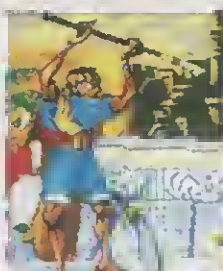


O tamanho dos caracteres impressiona e a barra de energia fica embaixo na tela



### GOLPES ESPECIAIS

<b>GOLDOR</b>  GOLWAVE (C) ← → + M GOLBARRIER M REPETIDO	<b>RACHEAL</b>  SHADOW ATTACK (C) ← → + M KATON NO JUTSU M REPETIDO	<b>ZEN</b>  KUMO NO ITO (C) ↓ ↘ → + M KOMA NO MAI (C) ← → + M	<b>HOI</b>  SHINKUKEN (C) ← → + M SHOENKYAKU → ↓ ↘ + A	<b>CHAOS</b>  K. ATTACK ↓ ↘ → + M H. TOKKEN M REPETIDO
<b>MAHAMBH</b>  S. TORNADO → ↓ ↘ + A PANTHER CLAW (C) ↓ ↑ + M	<b>AVU</b>  A. BURNER ↓ ↘ → + M A. DRILL (C) ← → + M	<b>TITI</b>  DOUBLE CROSS (C) ↓ ↑ + M NILO STAR ↓ ↘ → + M	<b>BOBBY</b>  BLOODY SCREW ↓ ← ← + M HELL SLEGGER ↓ ↘ → + M	<b>JIN</b>  TENGA RENKEN → ↓ ↘ + A HOUOUKEN ↓ ↘ → + M



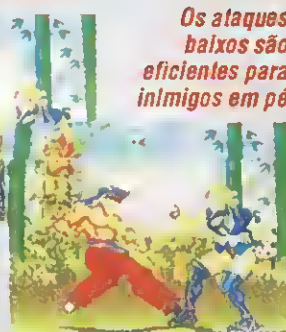
É possível trocar ou pegar armas para obter vantagens: alcance e força



O golpe alto serve para rebater os ataques aéreos



Para agarrar se aproxime e use o golpe médio



Os ataques baixos são eficientes para inimigos em pé





**CAMPANHA ESPORTE  
NÃO É DROGA - PRATIQUE!**

**GANHE**

**GRÁTIS**

**ESTE ADESIVO, E ENTRE  
VOCÊ TAMBÉM NESTA  
CAMPANHA**

PARA GANHAR ESTE, ADESIVO, ESCREVA PARA:  
MACK COLOR - Etiquetas Adesivas Ltda.  
Rua Francisco Marengo, 339 - TATUAPÉ  
CEP 03313 - 000 - Fone: ( 011) 941-4499

**QUANTIDADE LIMITADA**

OBS.: Favor mandar anexo 1 envelope  
com selo e enviaremos o adesivo



**D.T.A.**  
*Games*

**DESCONTOS  
À VISTA**

# **LUGAR DE FERA AGORA É NO ITAIM**

**TEC TOY**

- MASTER SYSTEM - MEGA DRIVE - GAME GEAR - MINIGAMES
- CARTUCHOS - LANÇAMENTOS - ACESSÓRIOS
- ATENDEMOS VIDEO LOCADORAS
- BRINQUEDOS TEC TOY
- **ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL**
- PAGUE COM CART. CRÉD. MESMO FAZENDO O PEDIDO POR TELEFONE

Rua Joaquim Flariana, 864 - Tels.: (011) 820-1566/820-6921

Rua Jaã Cachoeira, 491 - Stand 19 (Aberto aos Sábados e Domingos das 10:00 às 19:00 horas)

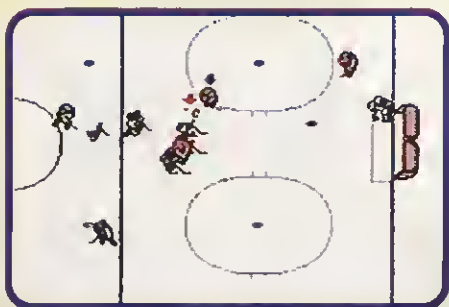
# ESPECIAL MASTER

**Depois de um ano chega ao país um jogo que mistura rapidez e porrada**

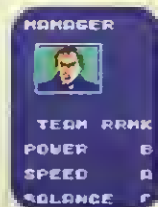
**F**inolmente, depois de um ano, o Tec Toy trouxe esse bom jogo poro o Master. Você pode jogar contro o computador ou no opção versus, muito mais emocionante, como os omericonos. O modo exibição equivole o um só portido. Os grandes times do mundo estão presentes: Holondo, Iugoslóvio, Austrólio, entre outros. A torcido incentivo. No fim do jogo, os campeões oporecem em ceno, felizes do vido. Depois, um telo mostro o chove gerol do compeonoto com sua colocação. Ponho seus potins e prepore-se poro isso temporodo.



*Uma boa dica para sempre começar em vantagem é apertar rapidamente os botões antes do apito inicial*



*Os controles são bem simples: 1- para roubar a bola, 2- passe e 1+2- supertacada*



*Na escolha da equipe você conhecerá o treinador, as características do time*



*Comemore com a galera*

## SLAP SHOT



*Usar os toques rápidos é uma boa maneira para driblar o oponente*

**MASTER SYSTEM  
SEGA  
ESPORTE  
2 JOGADORES  
2 MEGA**

**G S D  
7 6 7**

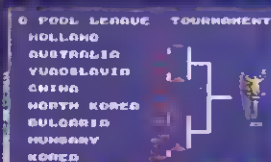
## A HORA DA PANCADARIA



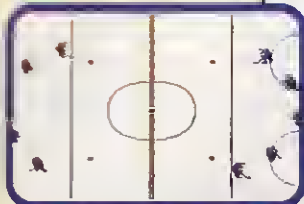
*Nesse hora aparecerão na tela dois adversários se esmurraando. Aperte rápido os botões para não levar uma surra. Quem perde é obrigado a abandonar o campo*



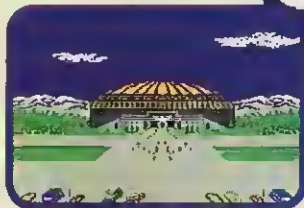
## ESTUDE A QUADRA INTEIRA E INVENTE AS SUAS TÁTICAS



No torneio, muitos países se dividem em várias chaves



Demonstrações de patinação na troca de campos



O estádio onde se desenrolam os jogos



Veja o que acontece quando um gol é marcado



No intervalo receba as instruções de seu técnico



# NBN

IMPORT & EXPORT

QUANDO VOCÊ COMPRA, VOCÊ RECEBE.

## S. NINTENDO — MEGA CD — NINTENDO — PC ENVIAMOS VIA SEDEX PARA TODO O BRASIL

### SUPER NINTENDO

Axelay  
Allien III  
Battletoads in Battlemaniacs  
Batman Returns  
Beast of the Beast  
Bio Metal  
Bubsy  
Bulls X Blazers  
Chester Cheeta  
Dead Dance  
Desert Strike  
Dracula Bram Staker's  
Dragon Ball Z  
Dragons Lair  
F-Zero  
Fatal Fury  
Final Fighter II  
GP 1 Race  
Home Alone II  
Joe e Mac II  
King of the Monsters  
Legend of Mist, Ninja  
Lethal Weapon  
Mario is Missing  
Mickey Mouse  
NCAA Basketball 93  
Nigel Mansel  
Ninja Kiki  
North Fighter 6  
Out of this World  
Our Lander  
Roma 1/2 II  
Road Runner  
Robocop III  
Rock in Roll  
Rushin Beat II  
Simpsons B Night More  
Street Fighter V

Street Fighter II 1/2  
Street Fighter Champ Edition  
Strike Eagle  
Super Mario World  
Super NBA Basketball  
Super Soccer Champ  
Super Star Wars  
Super Turrigon  
Super Volleyball II  
Tazmania  
Terminator  
Tiny Toon  
Turtles IV  
Ultra Seven  
Valken  
X-Man  
Yoshi's Cookie

### MEGA DRIVE

Ariel Marmad  
Batman Returns  
Batman Revenge of Jocker  
Battle Toads  
Bio Bazar Battle  
Capitão América  
Chocam  
Chester Cheeta  
Chiki Chiki Boys  
Chuck Rock  
Cruel Ball  
Cyborg Justice  
Deadly Moves  
Disk Words  
Double Dragon 3  
Ecco Dolphin  
Ex Mutante  
F-1 Hero  
Fatal Fury  
Tiny Toon  
Flash Back

Golden Axe II  
Golden Axe III  
Greenog  
Hit the Ice  
Indiana Lost Cruzadas  
John Madden Football  
Jungle Strike  
Latus Turbo Challenge  
Muhammadali Box  
NBA Challenge  
Ninja Turtles Hyper  
Store Heist

Out Lander  
Out Run 2019  
Rolo to the Rescue  
Road Rash II  
Senno's GP  
Splinterhouse III  
Side Pocket  
Sonic II  
Spot  
Street of Rage II  
Strider II  
Sunser Riders  
Super Mon  
Tazmania  
Tennis Jennifer Capriati  
The Hypers Tone Heli  
Turtle Roce  
World of Illusion  
World Trophy Soccer  
USA Basketball  
X Man

### MEGA CD GENESIS

After Burner III  
Jaguar  
Cobra Cammond  
INXS  
Raad Avenger

Sewer Shark  
Willy Beamish  
Time Go!  
Sherlock Homes II  
Bolan Returns  
Night Trap  
Final Fight

### GAMES PARA PC

Arkonoid  
Crack Dawn  
Foces  
Leminings  
Metal Gear  
Operation Wolf  
Platoon  
Rotox  
Sky Shark  
Space Harrier  
Stellar 7  
Super Contra  
The Games  
Thunder Strike

### CONSOLES

Mega Genesis Econômico  
Mega Gene. CD Americano  
Super Nintendo Econômico  
Super Nintendo Completo

### ACESSÓRIOS

Adap. p/ S. Famicom/  
S. Nintendo  
Bazuko S. Nintendo  
Baloan  
Control S. Nintendo  
Control S. Nintendo Turbo  
Estojo para Cartuchos  
Game Genie S. Nintendo  
Pro II p/ Mega  
Pro CDX Adap. p/ Mega CD

### MOUNTAIN BIKES

Modelo Cassola

Câmbio Shimano Importado  
Câmbio Lepper Importado

### PREÇOS

Mod. Cassola 18M  
Câmbio Shimano US\$ 257,00  
Mod. Cassola 15M  
Câmbio Lepper US\$ 225,00  
Mod. Two Hard 21 M  
Alumínio  
Câmbio Indexado US\$ 500,00

### PEÇA NOSSA TABELA

Importamos para você diversos produtos como: brinquedos, som, TVs, bebidas, vídeos, instrumentos musicais

Tel/Fax:  
(0152) 33.9715

# CLUBE DO CHEFE

**Artistas do envelope  
revelam seu talento e  
agitam redação**

**A** promoção Arte no Envelope, criada pela grande patrocinadora da maior movimentação artística da atualidade, eu, a Chefe, faz toda a diferença. O mundo vibra, até mesmo a escória inculta que formo esta redação. Os ganhadores constarão da SG 27 e vão ganhar camisetas do SG. É a glória!!! Mande a seu!



**Eduardo Insaustiaga  
Candiota - RS**



**James Klain Jr - Rolândia - RS**



**Laandro Calçada  
Diadema - SP**



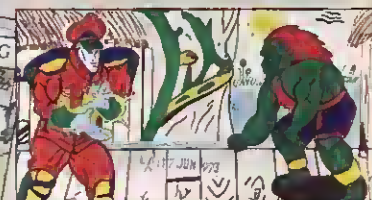
**Alan Chiasquini - Colatina - ES**



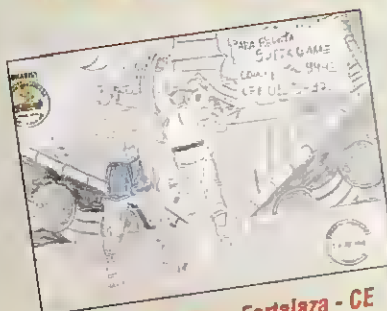
**Rataal Corrêa - Vitória - ES**



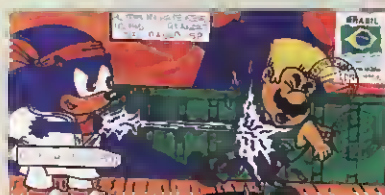
**Eliezer Neves - Manhauçu - MG**



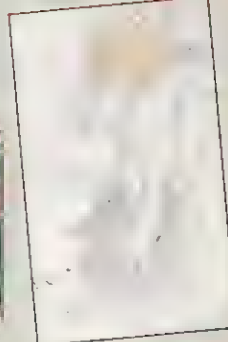
**Gaorgiano Camalro - Livramento  
da Nossa Senhora - BA**



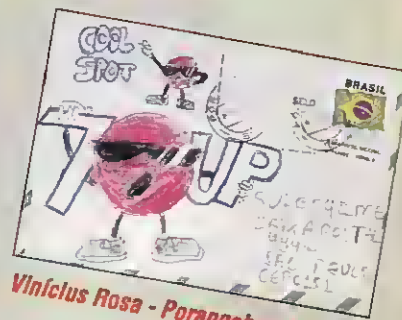
**Antonio Carvalho - Fortaleza - CE**



**Daniel Dias Gol - S. Paulo - SP**



**Jacson Domingues -  
B. Horizontal - MG**



**Vinícius Rosa - Poremba - SP**

## Se a moda pega...

Mudanças nas leis inglesas garantiram à igreja o direito de veicular advertências pela TV. A idéia é: qual a melhor fonte de valores morais para as crianças, a igreja ou as videogames? Na campanha, Jesus aparece pregada à cruz com a legenda: "sua criança acredita que, quando morrer, vai para o céu, para a inferna, ou para o nível três?" Em outra, Sanic discute com a Criadora sobre quem é a força mais poderosa da universa. E você a que acha a respeito?

## ONDE O CHEFE DA DESCONTO

### GAME HOUSE

Rua Teresa, 1515 Lj. 147 - Petrópolis - RJ - Tel: (0242) 31.1352  
Rua 16 de Março, 388 - Petrópolis - RJ - Tel: (0242) 31.1352  
Av. Maestro Paulo e Silva, 400 Lj. 377 - Ilha Plaza

### TARGET

Av. R 1, 195 - Setor Oeste - GO - Tel: (062) 291.1607  
CEP: 74125 020

### DTA GAMES

Rua Joaquim Floriano, 864 - Itaim - São Paulo - SP  
Tel: (011) 820.1566 ou 820.6921 - CEP: 04534 003

### SYSTEM GAMES

Rua Greenfeld, 248 - Ipiranga - São Paulo - SP  
Tel: (011) 272.7410 - CEP: 04218 100

### SPEED GAMES

Rua Pastor Alberto Augusto, 691 - Sta. Maria - Santos - SP  
Tel: (0132) 30.7760 - CEP: 11089 200

### STAR GAMES

Rua Tapajós, 1292 - Bom Retiro - Curitiba - PR  
Tel: (041) 338.6818 - CEP: 80520 260

### GAMES E GAMES

Rua Guarani, 283 - São Paulo - SP  
Tel: (011) 227.3742 - CEP: 01123 040

### PLAY GAMES

Rua Madre Cabrini, 299 - V. Mariana - São Paulo - SP  
Tel: (011) 575.9730 CEP: 04020 001

### SCOPE GAMES

Rua Joaquim Ramalho, 1304 - V. Guilherme - SP  
Tel: (011) 267.1487 ou 290.9149

### NBN IMPORT & EXPORT (REVENDA)

Rua Epaminondas Neves, 285 - Saracoba - SP  
Tel: (0152) 33.9715

### ASSISTÊNCIA TÉCNICA

#### MANIAC GAMES

Rua Domingos de Moraes, 211 2º andar Sl.3 - Paraíso - SP  
Tel: (011) 549.2816 - CEP: 04010 970

#### TECNOFAX

Rua Sta. Iligênio, 295 - 1º andar Cjs. 114/115  
São Paulo - SP - Tel: (011) 222.1471 ou 222.9083  
CEP: 01207 001

#### DIGITEC - AUTORIZADA TECNOFAX

Av. Eng. Roberto Freire, loja 44 - Shopping Cidade Jardim  
Natal - RN - Tel: (084) 217.5935 ou 231.9258  
CEP: 59080 400



## SUPERGAME OMBUDESMAN

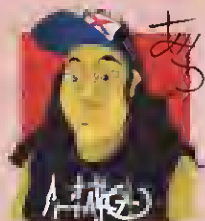
### Golpistas do reembolso postal à solta, a verdade sobre o Neo Geo e a "morte" do Nes 8 bits

**Q**uera começar hoje com um toque. Toda a cuidado é pouco com os impartadores de cartuchos via reembolso postal. Armem-se de todos os lodos. Fiquei sabendo que tem gente desonesto nesse óreo. Vacê mondo a grona e não recebe a cartucho. Saconagem é a melhar definiçã pra issa. Se quiser encomendar um jogo, exijo todas as garantias. Camprovantes de tudo. Recibos, notas, etc. Prevenir é muito melhor que remediar. Tombém é precisa pensar bem o quem recorrer em cosa de dúvida. Estão respondendo qualquer coiso par aí, inclusive em cartas, que são publicados. É demois! Escloreço: o grande diferença entre Nea Gea Ouro e Neo Geo Proto é que o primeiro vem com dais jaysticks e um cortucho e o segundo com openos um joystick e nenhum cartucha. O lonce do processador de um ser mais rápida que a da outra é puro grupo. Tombém soiu publicado,



Novo Nintendo 8 bits

branco no preto, que o 8 bits da Nintenda, mais as jagas poro o console, estoriom deixando de ser fabricodas no Japão. Issa é incrível! Coma se explico então o navo modelo Nes, lançada nos EUA, e cam previsã de entrar em breve no mercoda japonês? Mancada feio. Agora um pisode do coso. No **SG** nº 24 dissemas que **Chester Cheetah** tinha feitas em Mode 7. Ocarre que o Mego Drive nãa processo esse feita, tó? Esses olhos rosgadas enxergom longe!



Akira E. A. Gora

## HÁ DOIS ANOS

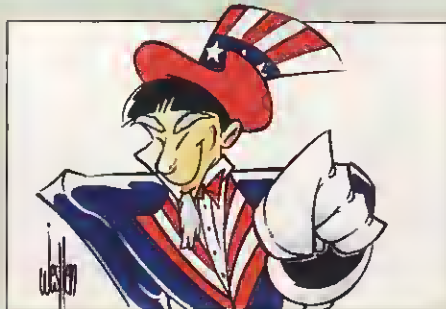
**O** tempo posso rápido. Há exatos dois anos a Brasil era a polco do ocontecimento que iria revalucionar o mundo dos revistos de videogomes. Chegova às bancas a nº 1 da melhor do galóxio, o **Supergame**. No copo, o símbala máxima da Sega - Sonic, The Hedgehog que acabava de sair. O Game Geor tombém era novidade absaluta. **G - Loc, Shopes & Columns, Super Mônoco GP, Wonder Boy e Psycho Words** eram os lançamentos. Umo festa! Já eram natícia **Fontosio, Tom Jom & Eorl, Quock Shot e Batman** pora Mega, que acabavam de soir nos States. E jó publicóvomas o primeira foto da Mega CD. De lá pro có muito coiso mudou. Sempre cam o mesmo velho intençã de levar todos os novidades para vacê, leitor.



### AMERICANO-JAPONÊS

Eu tenho um Mega japonês e gostaria de comprar um Mega CD americana. Será que o Mega CD americano vai servir no meu Mega japonês e também vai rodar Cds japoneses e brasileiros, quando lançorem?

Leonardo José Pereira Teixeira  
Jacareí - SP



**RdC:** Necas, meu. Eles fizeram reserva de seus respectivas mercadas. Quer dizer, Mega japonês sã encaixa em Mega CD japonês e sã rada CDs nipânicas. Issa também vale para as

americanas. Se vacê já passui um Mega japonês, a seu Mega CD terá que ter a mesma arigem. Mas a pirataria internacional fez algumas descabertas. Cam uma pequena madificação, a Mega passa a aceitar as dais sistemas de CD. Já a CD americana, cam um cartucha acaplada, passa a radar tanta CDs americanas quanta japoneses. Esse truquezinha nãa serve para as primeiras Megs (que vinham cam **Altered Beast**). Já quanta aas que vêm cam a jaga **Sanic** já é passível. Saiba tuda em Rala lá Fara desta edição.

CONFIRA O RESULTADO DA SUPERPROMOÇÃO SUPERGAME

# Onde o Chefe está tomando Ovomaltine?



**1º lugar**  
1 Mega Drive - 1 cartucho  
Leandro Carlos Mazzei  
Ribeirão Preto - SP.

**2º lugar**  
1 Mega Drive  
Lucas Formagari Venâncio  
Limeira - SP

**3º lugar**  
1 Game Gear + 1 cartucho  
Ranieri Sofia  
Ilha do Governador - RJ

**4º lugar**  
1 Game Gear  
Pedro M. D. Pereira Garcia  
São Paulo - SP

**5º lugar**  
1 Master System + 1 cartucho  
Marcelo B. de Mattos  
Porto Alegre - RS

**6º lugar**  
1 Master System  
Marco Almeida de Assis  
Nova Iguaçu - RJ

**7º lugar**  
1 Cartucho Mega + 1 camiseta  
+ 1 Kit Ovomaltine  
Débora Cerqueira Calderaro  
Contagem - MG

**8º lugar**  
1 cartucho Mega + 1 Kit  
Ovomaltine  
Rodenil Marques de Oliveira  
Corumbá - MS

**9º lugar**  
1 cartucho Mega + 1 camiseta  
Alexander Libânio Duarte  
São Paulo - SP

**10º lugar**  
1 cartucho Mega  
Roberto Bonafé  
Osasco - SP

## 11º ao 100º lugar

### 1 Kit Ovomaltine

• Mar. Ma Chi Fei, São Paulo - SP • Roberto D'Azevedo, São Paulo - SP • Edson dos Santos Santana, Aracaju - SE • Eduardo Hiroshi Yagui, Cajamar - SP • Edson Luis N. Cardoso, Maringá - PR • William Alvin Harris, São Paulo - SP • Euclides Rodrigues C. Filho, Recife - PE • Wagner Artur de O. Cabral, Mossoró - RN • Luiz Cláudio T. Rodrigues, Rio de Janeiro - RJ • Rodrigo Bittencourt Mota, Santo Ângelo - RS • Aparecido A. D. Javarez, Cosmópolis - SP • Ronald Baptista de Souza, Riachuelo - RJ • Paulo Vinícius S. Ribeiro, Rio de Janeiro - RJ • Nicolas P. Urupukina, Niterói - RJ • Adilson Santos da Silva, São Paulo - SP • Glaucine Sabatine Oliveira, Santo André - SP • Carlos Eduardo Bristotti, Campinas - SP • Rodrigo Antonio Prado, São Paulo - SP • Luciano Gaspenn, Farroupilha - RS • Gláucio Filipalki, Maringá - PR • Vitor Cortelazzo, São Paulo - SP • Adélisio de

Oliveira Pereira, Ponta Porã - MS • Israel Andriotti Silva, Guaíba - RS • Miguel Z. Krasner, Porto Alegre - RS • Marcio Tambelini de Amorém, São Paulo - SP • Geraldo Kennedy Lopes, São Paulo - SP • Nilson Gomes da Silva, São Paulo - SP • Marcelo Barbosa, Cuiabá - MT • Diego Paza Skolau, Santa Cruz do Sul - RS • Alexandre H. da Silva, São Paulo - SP • Arthur Augusto T. Gonçalves, São Paulo - SP • Carlos Alberto F. de Mello, São Vicente - SP • Oscar Gabriel D. Barbosa, Porto Alegre - RS • Marcos Alexandre M. Sandi, Bauri - SP • Wagner Santos Cardoso, São Paulo - SP • Fabiano Daher Ribeiro, Rio de Janeiro - RJ • Henrique Lins Horta, Belo Horizonte - MG • Robson Albuquerque da Silva, Paulista - PE • Paulo Henrique Sugawara, Curitiba - PR • André Vallati, Blumenau - SC.

### 1 Camiseta

Aquiles da Silva Duarte, São Paulo - SP • Diego Dias, Sapucaia do Sul - RS • Sueli Maria

Todeschini, Brasília - DF • Marcelo Arthur Saggion, São Paulo - SP • Alyson Feliciano da Silva, Cubatão - SP • Juliano Righetto Ribas, Rio Negrinho - SC • Marcelo Nunes da Silva, Cubatão - SP • Sidney Selis Ramos, Santo André - SP • Daniel Pedro S. S. Corrêa, S. B. Campo - SP • Reinaldo Santana de Silveira, Salvador - BA • Valmir Barbosa Calado, Teresina - PI • Wellington Santana, São Paulo - SP • João Francisco Tavares, Santo André - SP • Denilson dos Santos, Jundiá - SP • Rubens José Esteves Sernada, Cravinhos - SP • Marcia Frôes Pelesteiro, Santo André - SP • Cicero Zart Enger, Lajeado - RS • Daniel Carraro Tamasini, Bento Gonçalves - RS • Giuliano Dora Gonçalves, Santa Fé do Sul - SP • Thais Caroline L. Marins, Maringá - PR • Ivam Tamaki M. de Castro, São Paulo - SP • Leandro Leite Andrade, São Paulo - SP • Estevan R. R. Calias, Nova Petrópolis - RS • Alexandre de Oliveira Cardoso, São Paulo - SP • Carolina M. Almeida Karam, Curitiba - PR • Rodrigo da Costa Avalos, Porto Alegre - RS • Daniela de N. Torres de

Barros, Belém - PA • Davi Casale Aragon, Botucatu - SP • Daniel Galvão Amaral, Belo Horizonte - MG • Daniel de Souza Silva, Colta - SP • Fernando Sérgio T. Cortez, Vila Velha - ES • Sidenel Tutumi, São Paulo - SP • Célio Flores S. Júnior, Vila Velha - ES • Ana Paula E. Teixeira, São Vicente - SP • Thiago Moura Buratti, São Paulo - SP • Sandro F. Mira Júnior, Curitiba - PR • André de Assis Nunes, Jacareí - SP • Alexandre Souza Soares, São Bernardo do Campo - SP • Patrícia Mitsue Yoshida, São Bernardo do Campo - SP • Ricardo Gomes Martins, Santo André - SP • Fabrício C. Figueiredo, Recife - PE • Carlos E. S. D. Filho, Salvador - BA • Cesar Augusto Nemelo, Olinda - PE • André Ricardo dos Anjos, São Paulo - SP • Leonardo Luiz R. Dantas, Itabora - MG • Marcelo Leite Nascimento, Aracaju - SE • Yosuke Okada, Santarém - PA • Márcio Luiz de P. Joga, Bauri - SP • James A. Klein Júnior, Rolante - RS.

SCOPE  
games®



COMPRA - VENDA - TROCA - LOCAÇÃO

CARTUCHOS

CONSOLES

E ACESSÓRIOS

PARA VÍDEO GAMES

CARTUCHOS NOVOS E USADOS A PARTIR DE:

MEGA DRIVE  
US\$ 8,00

SUPER  
NINTENDO  
US\$ 18,00

NINTENDO  
US\$ 6,00

• Toda cam garantia total  
• Salicite tabela de preças au faça-nas uma visita

RUA JOAQUINA RAMALHO, 1304 - V. GUILHERME - SÃO PAULO - SP - FONE: (011) 267-1487/290-9149



# As melhores revistas de games do Brasil vão ficar ainda melhores!

A partir do próximo mês **Supergame** e **Gamepower** vão detonar pra você, com exclusividade, o melhor de **Gamepro**, a revista de games preferida da galera americana. Um banho de 1º mundo que vai fazer você viajar!

## MUITO MAIS REVISTAS PRA VOCÊ!



**E MAIS**

### GAMEPLUS inteiramente grátis!

Uma revista com realidade virtual, multimídia, computer games e tudo o que rola de novidade eletrônica no mundo inteiro!

**É ISSO AÍ!**

## 2 REVISTAS EM 1

Somente os leitores de **Gamepower** e **Supergame** têm tudo isso.

**Entre nessa!**

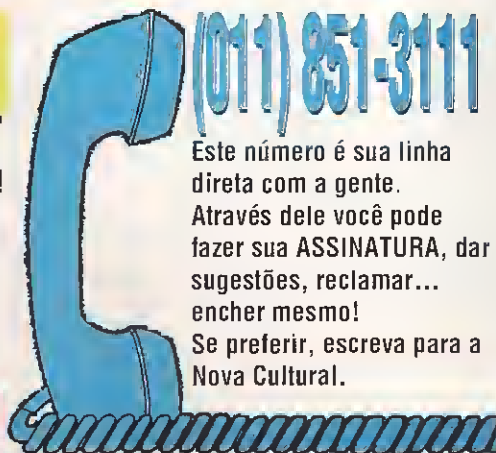
**SUPERGAME GAMEPOWER**

**UMA  
A CADA  
15 DIAS  
NAS  
BANCAS!**

### TENHA AS SUAS COLEÇÕES COMPLETAS!

Se você perdeu alguma edição de **SUPERGAME** e **GAMEPOWER**, fique ligado! Seu jornaleiro ou o distribuidor da sua região podem descolá-la pra você. Você também pode escrever para a DINAP A/C Números Atrasados - Estrada Velha de Osasco, 132 - Jardim Teresa - CEP 06053-990 - Osasco - São Paulo.

**JORNALEIRO**  
Um amigo a cada esquina



Este número é sua linha direta com a gente. Através dele você pode fazer sua ASSINATURA, dar sugestões, reclamar... encher mesmo! Se preferir, escreva para a Nova Cultural.



**NOVA CULTURAL**

Fundador

VICTOR CIVITA (1907-1990)

#### Diretoria

Iara Rodrigues, Armanda Dal Calletta, Walter Thomé, Shoji Ikeda

**SUPERGAME**

ANO 2 - Nº 25 - AGOSTO DE 1993

#### REDAÇÃO

Diretor Editorial: Iara Rodrigues

Editor: Matthew Shirts

Editor de Arte: Omar Grossetti

Chefe de Arte: Hamilton Marcos Fernandes

Assessor Editorial: Fabio Pedersen Pancheri

Assistente de Arte: Maria Cristina Braga

Editoração Eletrônica: Verônica

Naomi Kaibara e Estela A. S. Squarís

Secretária de Produção: Walimir Dionizio

Consultores (textos): Marcelo

Câmara, Marcelo Moraes, Márcia Maresti Lima,

Consultores (jogos): Akira Suzuki, Fabiano Ricardo Ximenes, André Luis A. Cingano, Cássia Blaisi Oliveira,

Consultores (fotos): Fran Moreira, Antonio Rui

Ilustrações: Murilo Martins, Osnei, Wesllen da Silva, Ricardo Vivona, Danizeti Amorim da Silva

#### MARKETING

Gerente: José Renato D. Aguiar

Gerente de Produto: Henri Zetune

Assistente de Marketing: Roberta Carnicelli

Propaganda e Promoção:

Carlos Eduardo Guida, Ione Fabiano, Hiroko Sassaki

#### PUBLICIDADE

Diretor: Walter Thomé

Gerente: Paulo P. P. A. Prada

Supervisor: Antonio Cestora

Coordenadora: Ane Shirley M. Ramos

Contatos: Fabiano F. do Amaral

Kerr, Jasy Peres

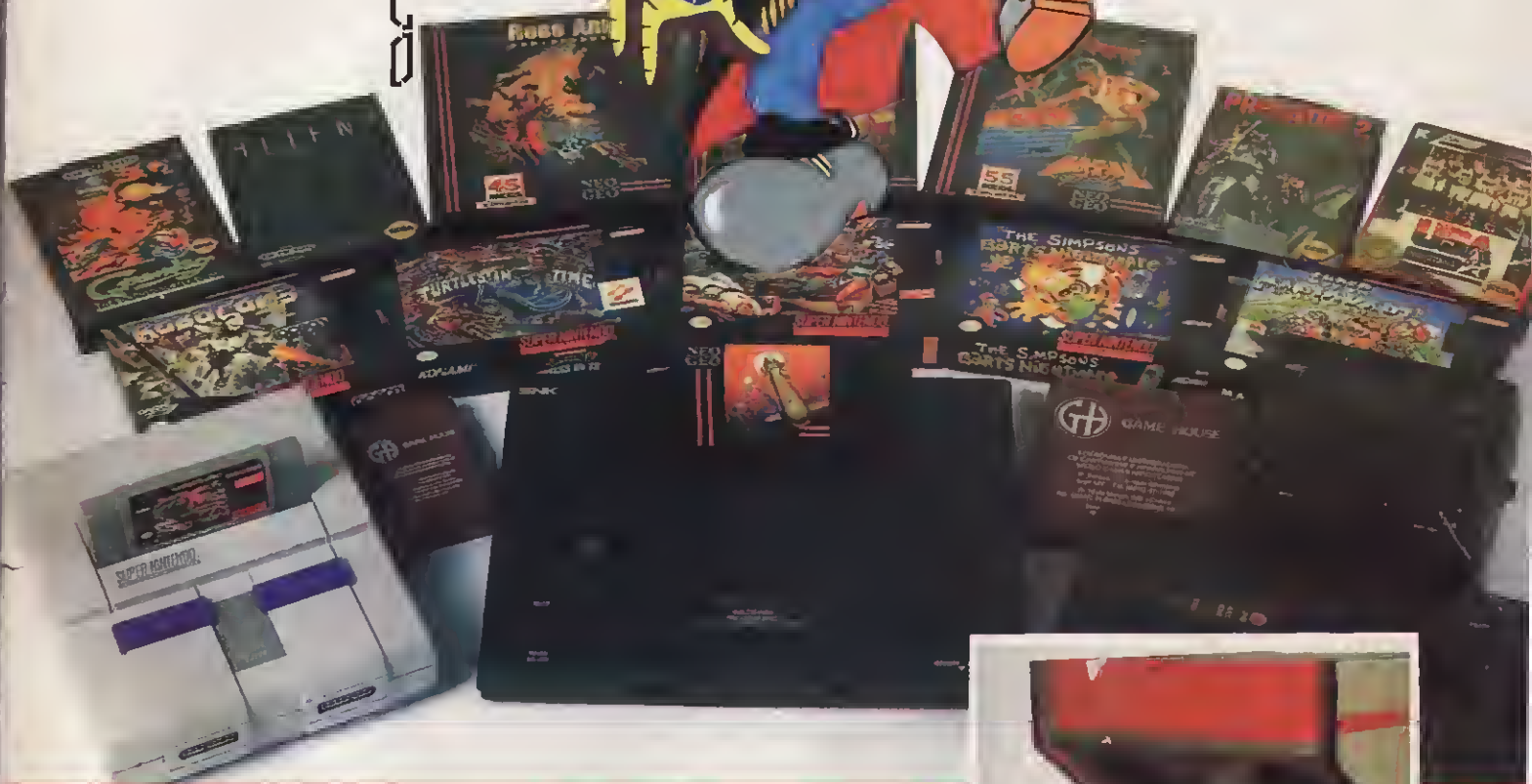
Marketing Publicitário: José Renato D. Aguiar

Diretora responsável: Iara Rodrigues

**SUPERGAME** é uma publicação mensal da Editora Nova Cultural Ltda. **Redação e Correspondência:** Al. Min. Rocha de Azevedo, 346, 9º andar CEP 01410-901 - São Paulo, Brasil. **Telefones:** Central de Atendimento: (011) 851-3111; Fax: (011) 282-7003; **Telex:** (011) 31747; **Redação:** (011) 851-3644, ramal 255; **Caixa Postal:** 9442 - SP - CEP 01051; **Publicidade:** (011) 851-3644, ramal 263. **Distribuição Portugal:** Distribuidora Jardins de Publicações Ltda., Quinta de Pau Varais, Azinhaga das Feteis, 2685 Camarate, Lisboa, telefone: 947-2542

Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A Distribuidora Nacional de Publicações. A/C Números Atrasados Caixa Postal Nº 2505 CEP 06053-990 Telefone: (011) 268-2522, ramal 213

ISSN 0104-2033



Arcodes com joystick profissional e ficheiros importados com temporizadores e reset automático poro Snes, Neo Geo e Genesis

**TUDO PARA SUA LOCADORA:  
APARELHOS, FITAS, ARCADES E ACESSÓRIOS.**



**GAME HOUSE**  
LOCADORA E DISTRIBUIDORA  
DE VIDEO GAMES

**Trabalhamos com todos os morcos disponiveis no mercado internacional.**

R. Teresa, 1.515 - Lj. 147 - Petrópolis - RJ - Tel. (0242) 31-1352 -  
R. 16 de Março, 338 - Centro - Petrópolis - RJ (loja e escritório) - Tel: (0242) 31-1352 - Fax: (0242) 31-4872  
Breve no Ilho Ploza - Av. Moestrou Poulo e Silva, 400 - Loja 377



Prá debulhar os games e tornar o seu videogame o máximo, o canal é a linha **SUPER PRO**. Design super ergonômico e um modelo certo pra cada tipo de console.

## **SUPER PRO:**

Compatível

com Super Nintendo\*

é o modelo que além dos

6 botões de disparo independentes (A, B, X, Y, L e R) tem 6 chaves seletoras de turbo com 2 velocidades e chave de slow-motion.



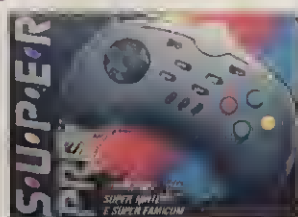
**SUPER PRO 2:** Compatível com o Mega Drive\* este é o modelo mais completo e avançado do mercado. Tem 4 botões de disparo (A, B, C e A+B), 2 botões laterais de disparo que podem ser programados (em A, B ou C), 3 chaves seletoras de turbo e auto-fire com 2 velocidades para os botões A, B e C além da chave seletora "SPEED" que permite mais 2 velocidades de turbos; chave seletora de slow-motion e botão de pause. O botão de disparo A+B tem as velocidades programadas através das chaves seletoras independentes.



**SUPER PRO 3:** Compatível com os videogames Phantom System\*, VG 9000\* e VG 8000\*, Dynavision 2\* e 3\*, Hi Top Game\*, Top System\* e Handyvision\*. Neste modelo você escolhe sua melhor configuração de jogo, tanto nos 4 botões de disparo (2A e 2B) dispostos de forma cruzada, como nas 4 chaves seletoras de turbo independentes com 2 velocidades para cada botão, 2 botões laterais com função de direcional L e R além das chaves seletoras de programação que possibilitam o uso deste joystick nos consoles acima. É só você programar e aí jogar inclusive nos videogames dos seus amigos.



# DEBULHADOR DE GAMES



## **Chips do Brasil**

À venda nos grandes magazines e lojas especializadas.

Vendas no Atacado tel: 264.0644

